10.YIL KOLEKSİYON SAYISI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2017/11 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 121 • ISSN: 1307-8933

DEV BLACK DESERT POSTERİ HEDİYE

ON YILIN

100 OYUNU

#10GZ

KIBRIS FİYATI: 15₺ (KDV DAHİL)
9 771307 893015 11
setimedia

MIDDLE-EARTH SHADOW of WAR
Yüzüklerin Efendisi böyle bir şey miydi?

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Yılın oyunları listesi altüst oldu!

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE
Kokuyu aldınız mı?

THE EVIL WITHIN 2
Cesaret testine hazır olun


XXX
SYF.
112

OGZ'den 10. yaş hediyeleri!

10. yaşımızı 2 güzel indirim çekiyle taçlandıralım istedik! Aşağıda gördüğünüz kodu dukkan.oyungezer.com.tr/ogz-kod adresine girin ve biri Playstore'dan, biri Tisho'dan olmak üzere iki indirim kodunun sahibi olun.

73E9-1588-2K49

1. Playstore'dan 100 TL üzeri alışverişlerde geçerli 20 TL'lik indirim kodu. Sepetiniz 100 TL üzerinde olduğu sürece e-pin'ler hariç playstore.com'daki bütün oyunlarda geçerli olan bu kodu kullandıktan sonra kalan tutarı Türk Telekom İnternet faturanıza yansıtarak taksitlendirme seçeneğinizin olduğunu da hatırlatalım.

2. Tisho'dan %15'lik indirim kodu. İstediğiniz görseli kullanarak giyim-kuşamdan ofis aksesuarına, sayısız şey tasarlayabildiğiniz veya isterseniz hazır tasarımları kullanabildiğiniz tisho.com'daki her türlü alışverişinizde geçerlidir. Kim istemez ki tam hayalindeki oyun tişörtünü kullanmayı?

***Not:** Kodlar 31 Aralık 2017'ye kadar geçerlidir.*

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



Ya yine mi Assassi-- E ama bu çok güzel?!



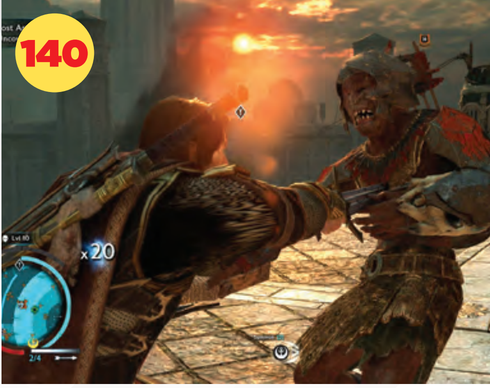


ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





38

ON YILIN 100 OYUNU

KAPAK

Hesaplayan Adamlar

Son 10 yılda hayatlarımızda kalıcı izler bırakmış 100 oyunu derledik!







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

BUNDAN ÖNCESİ, 10'DAN SONRASI

Bir defa yürümeye başladıktan sonra geriye dönüp bakmak aklına gelmiyor insanın, aklına gelse vakit bulamıyorsun, vakit bulsan mesafeyi ölçemiyorsun, yolu hatırlamıyorsun, bir şeyler karışıyor, kayboluyorsun. Yıldönümleri bunun için var. Durup sakince hatırlamak, nelerin değiştiğini tespit etmek, sadece geçmişin değil geleceğin de olası hesaplarına bakmak için yılın bu zamanlarında Oyungezer ailesi olarak bir duruyoruz… Yolda biriktirdiklerimizi, kaybettiklerimizi, geçmişte kalsa da izini taşıdığımız hikâyelerimizi seriyoruz ortaya. Bu yıl da öyle yaptık; durduk ve eskileri hatırladık. Tam 10 yıllık bir maceranın özetini çıkarmak istedik. Özet dediğime bakmayın, bu minik özet tüm zamanların en gürbüz, en dikiş tutmaz sayılarından birine dönüştürdü elinizdeki dergiyi.

Oyungezer olarak kat ettiğimiz yolun her adımına inansak da basılı yayınların geçen 10 yılda çok da kıpırdayamadığını, bir anlamda internete yenildiğini biliyoruz. O nedenledir ki bir zamanlar derginin yanında "hobi" olarak yürüttüğümüz Oyungezer Online'ın yıllar içinde kapladığı alanın giderek büyümesi, ekibinin genişlemesi, Youtube'undan Twitch'ine her kanalda bir şeyler yapar hale gelmesi de bu sürecin doğal bir uzantısı oldu. En sevdiğimiz işimiz olan dergimizi küstürmemeye çalışsak da nispeten daha toy, ihtiyaçları bitmek bilmeyen, her dakika bir şeyler söyleyen, laf atan ve laf yiyen OGZ Online'ımız rol çalar hale geldi. Yapacak bir şey yok, yayıncılık kuralları bize bir koltukta pekala iki karpuz da taşınabileceğini söylüyor. Biz de azıcık komik görünmeyi de göze alarak kollar havada şansımızı deniyoruz.

Dilerim önümüzdeki yıllar boyunca el birliğiyle bu karpuzları çatlatmadan taşımaya devam ederiz. Ama şimdi konumuz o değil… Sizce 10 yılın en iyi oyunu hangisi olmuştur? Sayfaları çevirin, az ileride sizi bekliyoruz.



Selam! OGZ

forum, email, facebook

SELAM OGZ DE 4 YAŞINDA BU ARADA :)



*Neredeyse bütün mektuplar Serpil'e gelince arkama yaslanıp keyifle izlediğim bir Selam oldu bu seferki. Misafirliğin de tadı ayrı oluyormuş ^_^*

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
C. SERPİL ULUTÜRK



SEVGİLERLE

Ekim 2003. Bu tarih benim hayatımda önemli bir yere sahip çünkü seninle ilk o zaman tanışmıştım. Ondan sonraki birkaç ay ara ara görüşebilsek de (malum, lise öğrenciliği ve kafası) 2004 yılının ortalarından itibaren bugüne kadar her ay düzenli olarak görüştük seninle. Dile kolay tam 13 sene.

Bu süre zarfında zaman zaman aylık buluşmamıza ufak tefek farklı görünüşlerle (farklı yazarlarla) geldin, hatta gün geldi başka bir surete büründün. O sureti ilk gördüğümde dışarıdan bambaşka biri olarak görünsen de "ruh"unu görmem açıkçası hiç de zor olmadı. Çünkü o hep orada duruyordu. Bu yeni suretinin görünüşünde de zaman içinde birçok değişikliğe gittin, zaman zaman farklı görünüşlerle buluşmaya gelmeye devam ettin. Ama en önemli şey hep orada kaldı: Ruh.

Şimdi yeni suretinin üzerinden 10 yıl geçmiş. 10 yıl! Buluşmaya geldiğin o ilk zamanları hatırlıyorum da... Yeniliğin getirmiş olduğu tedirginlik, gelecek kaygısı vs. hepsi oradaydı. Bir daha buluşamama korkusu da oradaydı. Şimdiyse sanki o süreç hiç yaşanmamış gibi. Sanki 2003-2017 arasında hep aynı kalmışsın gibi. Ne kadar da şaşırtıcı ama bir o kadar da sevindirici bir durum, değil mi?

Ruhunu hiçbir zaman kaybetmemen ümidiyle. Mutlu yıllar...
-Özgür Gökmen



İki binlerden bir yıl, aylardan bir Kasım, dergilerden bir Oyungezer. Öncesi de var, olmaz mı… Ama onların hepsini hatırlamaya, kayıt altına almaya da kafalardan bir kafa lazım. İşte o kafa, artık bende yok. Hele de 10. yıl sayısını hazırladığımız, içimin dışımın Oyungezer tarihi olduğu bugünlerde daha eskisini hatırlamak imkânsızlardan daha imkânsız.

Kutsanmışız gibi hissediyorum böyle mektuplar görünce. Dergi sayfalarında hâlâ duruyor da olsa çoktan tarihe karışmış sözleri, gelip geçen yüzleri, bu yüzlerin hikâyelerini anımsayan dostlarımız olmasını hak ettik mi bilmem ama hâlâ burada olmanızın tadını sonuna kadar çıkarıyorum. Ruh demişsiniz ya, siz görmek için bakmasanız zerrelere bölünüp dağılacak, bir daha da toparlanamayacak bir şey o ruh. Bazen şık beyefendi, bazen mahallenin delisi, bazen her şeye laf atan bir ukala, bazen dokunsan büzüşüp kalacak bir tedirgin. Yıllar içinde bambaşka tecrübelerle, kafayı gözü kıra kıra şekillenen, ama sadece siz varsanız olabilen bir ruh. Ruhumuzu hep fark etmeniz ümidiyle... -Serp.

OYUN DERGİSİ TAKİPÇİLİĞİNDE 20. YILINI DEVİREN BİR DİNOZORDAN 10. YIL KUTLAMASI

Sevgili Oyungezer ailesi ve kıymetli Serpil Hanım;

'Kıymetli' sözcüğünü gelişigüzel seçmediğimi özellikle vurgulamalıyım. Zira Türkiye'deki dijital oyun sektöründe yeri ikame edilemeyecek nadir insanlardansınız, kıymetinizi bilmek zorundayız. Oyungezer'in Genel Yayın Yönetmeni olarak, belirleyici ve tayin edici bir konumda olmanız başlı başına çok değerli.

Çünkü özellikle bulunduğunuz sektörde erkek nüfusunun (gerek oyuncu gerekse de oyun eleştirmeni olarak) oldukça şişkin bir yer kapladığını ve neredeyse kadınlara nefes alacak bir boşluğun dahi bulunmadığını üzülerek gözlemliyorum.

Oyun dünyasında kullanılagelen belirgin bir eril dilin ve düşünce yapısının hâkim olduğu, kadınlara yönelik dışlayıcı, ötekileştirici ve yoğun testosteron kokan bir üslup tarzı pek yaygın. Bu nedenle, uzun yıllardan beri bu sektörün içinde olmanızı ve bünyesinde bulunduğunuz organda karar verici bir konumda olmanızı çok önemsiyorum. Aksi halde, erkek erkeğe 'geek' muhabbetinin çevrildiği, eril bir espri anlayışının hüküm sürdüğü, oyunların, kitapların, film ve dizilerin de yine bu bakış açısıyla değerlendirileceği korkusunu taşımaktayım (en basit örneğiyle, Ekim sayısındaki Wonder Woman incelemesindeki bakış açınızı başka kaç erkek yazar ortaya koyabilirdi?).

Kendimi kısaca tanıtacak olursam; 1997 yılından beri Gameshow'la başlamak üzere (benim kuşağımdaki hemen hemen tüm çocuklar için unutulmazdır zaten) CD-Oyun, GamePro, PC Gamer (zaten PC Gamer yıllarında dahi Tuğbek ile sizi yakıştırmıştım) ve tüm bu yayınların kapanmasından sonra da Level'ı takip etmiş sadık bir dergi tutkunuyum. İçerik kalitesi olarak diğer saydığım dergilerin çok uzağında olması nedeniyle Level almamak için epey direnmiştim. Neyse ki, kapanan tüm dergilerdeki kaliteli isimler Level çatısı altında bir araya toplanınca tam bir Voltran oluşmuştu ve takip edilmeye değer bir hale gelmişti, ta ki Oyungezer sahalara arz-ı endam edene kadar.

Belki inanmayacaksınız ama 20 yıldan beri ilk defa bir dergiye mektup yazıyorum. Önümüzdeki sayının 10. yıl sayısı olacağını öğrendiğimde sizi özellikle kutlamak istedim. Dergicilik sektöründe yıllardır sağlam içerik tüketmiş birisi olarak, her geçen zamanda bu alanda ne kadar kan kaybedildiğinin ve sektörde tutunmanın giderek zorlaştığının bilincindeyim. Yine severek takip ettiğim #Tarih dergisi iki sene önce kapanmanın eşiğine gelmişti mesela. Özellikle bağımsız medyanın bu alanda ayakta durmasının ne kadar zor olduğunu bildiğimden, aynı endişeyi sizler için de taşıyorum. Her şeye rağmen yola devam etme gücünüzün zayıflayacağı anlar oluyordur mutlaka, belki daha fazlası da olacaktır. Bu tip anlarda benim gibi yüzlerce, binlerce sadık okurunuzun olduğunu ve yayın hayatınıza devam edebilmeniz için maddi ve manevi olarak fedakârlık yapmaktan çekinmeyeceğimizi aklınıza getirmeniz umuduyla yazıyorum.

Yıllardır sizlerin yazılarını okuyarak büyüyen ve bir yerlere gelebilmiş pek çok okuyucunuz olduğuna eminim. Örneğin



KADİM OKURLARIN BİNLERCE YILLIK UYKULARINDAN UYANIŞINA TANIK OLUYOR SELAM SON ZAMANLARDA.

ben avukatlık yapıyorum ve bu alanda derginin ihtiyaç duyması halinde her zaman seve seve emeğimi ortaya koyabilirim. Benim gibi her zaman yardımcı olmaya açık daha birçok takipçinizin olduğuna can-ı yürekten inanıyorum.

Bunun haricinde özellikle sizinle paylaşmak istediğim başka bir husus daha var. Bildiğiniz gibi sektördeki yaş ortalaması pek düşük ve genelde bu sektörde içerik üreten insanlar (dergicilik, web sitesi, Youtuber'lar vs.) politik olarak etliye sütlüye karışmayan, apolitik ya da çeşitli kaygılarla herhangi bir duruş göstermemeye özen gösteren insanlardan müteşekkil (en azından sübjektif gözlemim bu yönde, tartışmaya açık tabii ki).

Buradaki asli işin oyunların incelenmesi, eleştirilmesi ve yorumlanması olduğu gerçeğini göz ardı etmiyorum ve kimse hayat görüşünü her fırsatta haykırmak zorunda da değil. Fakat siyaset ne spordan ne sanattan ne de oyunlardan bağımsızdır ve hayatın her alanına bir şekilde nüfuz eder. Bazen oyunların alt metninde, bazen şirket politikalarında, bazen de sıkça karşılaştığımız sansürleme hallerinde zuhur eder ve devamlı şekil değiştirerek - farkında olalım ya da olmayalım - bir şekilde karşımıza çıkar. Böyle zamanlarda bu durumun etrafından dolanılması, görmezden gelinmesi veya yokmuş gibi davranılması oyun sektöründe çok sık karşılaştığım bir durum.

Özellikle de memleketin geçmekte olduğu bu zifiri karanlık günlerde, hayatın salt oyun oynamaktan ibaret olmadığını ve sizin de hayata bu şekilde baktığınızı bizzat tecrübe ettim. Daha öncesinde, oyun incelemelerinizin satır aralarında yahut bir film eleştirisinde, hayata benzer bir pencereden baktığımızı gözlemlemiştim. Kişisel Facebook hesaplarınızdan da daha adil, eşit ve özgür bir dünyanın mümkün olduğu inancında olduğunuza dair hissiyatım pekişmişti. Fakat memleket için hâlâ bir umut olduğunu bizlere gösteren Haziran Direnişi günlerinde, yoğun gaz altından korunmak için yüzümü kapatarak Gümüşsuyu'ndan İstiklal caddesine, Mis sokakta şimdi ismini hatırlayamadığım bir bara soluklanmak için girdiğimde Tuğbek ile sizi bir masada otururken görmüştüm. İşte o zaman benzer istikamette olduğumuza dair inancım doğrulanmıştı. Ayrıca çocukluğumdan beri bıkmadan usanmadan takip ettiğim Tuğbek Ölek ve Serpil Ulutürk ilk defa karşımdaydı! Fakat benim için o kadar yanlış bir zamandı ki, gazın etkisinden kurtulmaya çalışan ve yüzü puşiyle sarılı, ayaklarını zor sürüyen bir adam düşünün... Sadece 'merhaba Oyungezer' diye selam verebilmiştim



Videolarda Bu Ay

Dergi hazırlamaktan henüz izleyemedik ama Thor Ragnarok'un geneli de böyleyse insan daha ne ister: **tinyurl.com/ogz-121-get-help**



"Global ürüne yerel reklam" mantığı ancak bu kadar güzel uygulanır. Adamlar Sadettin Teksoy'u Hawkings'e götürmüş ya: tinyurl.com/ogz-121-teksoy



Günün anlam ve önemine dair (şarkının adı tabii, sözler değil): **tinyurl.com/ogz-121-stiill-alive**

size, yüzümdeki puşiyi hafifçe sıyırıp...

Sizleri neden çok sevdiğimi, bunca yıldır neden hiç bıkmadan usanmadan takip ettiğimi ve her ay hâlâ dergiyi raflarda gördüğümde içimi tarifsiz bir heyecan kapladığını 1 - 2 sayfada özetlemeye çalıştım. Aşkın ömrü 1 yıldır - 2 yıldır vs. diye ömür biçilip durulur hep. Benimki 20 yıl oldu ama hâlâ bitmedi ve bitecek gibi de durmuyor, siz 'tamam artık kapatıyoruz, buraya kadar' demediğiniz sürece...

Oyungezer'in 10. yılını en içten sevgilerimle kutluyor, yayın hayatınızın nice 10 yıllar daha sürmesini diliyorum. İyi ki varsınız...

(Not: Henüz doğmamış çocuklarıma sevdireceğim daha Oyungezer'i, sakın dükkânı kapatıp bir yerlere gideyim demeyin ha!)

Sadık okurunuz. *-Ekim Bilen Selimoğlu*

Bu ülkenin şanslı kadınlarından biriyim ben Ekim. Bu ülkede en az bulunan türde bir şans. Erkeklerle bu kadar yakın çalışıp da cinsiyetin üzerinden ezilmemek, önyargılarla uğraşmamak, her dakika bir şeyleri açıklamak ya da düzeltmek zorunda kalmamak (ve tabii bir kadın olarak ÇALIŞIN KÖLELER!!! diye diğer kadınların çektiklerinin acısını çıkarmak =) Yok tamam parantez içi coşmaktan kaynaklı bir espri, onu yok say… Kadınlardan korktuğu için onlarla bir türlü eşit ilişkiler kuramayan, özgüvensiz erkekler yok çevremde. Çocukluktan itibaren yerleşmiş bir sürü saçma sapan ezber bizim çocuklarda da oluyor tabii ki, o kadar da muhteşem değiller. Sık sık "küfrederken nasıl cinsiyetçi olunmaz" workshopları yapıyoruz ofiste :) ya da "kadın mı, bayan mı, kız mı, hanım kızımız mı… hangisi??" diye dellendikleri oluyor. Ama ben nasıl kadın olarak kendi doğamla kavga halinde değilsem, erkek olarak onların doğalarına da polislik yapmamaya çalışıyorum. Geçinip gidiyoruz (sanırım?). Bu konu hakkında paragraflar boyu

AYDINLANMA ANI: "ZATEN BİZ BİZEYİZ, NİYE AĞZIMIZA GELENİ YAZMIYORUZ?"

konuşmak isterim bir ara, ama şu an olmayacak o sanırım. Mektubunun uzun uzun yanıt bekleyen bir dolu cümlesi var daha.

Geçen ay "19 yıldır ilk kez yazıyorum" diyen bir okurumuz vardı burada, hatta galiba ilerleyen satırlarda tekrar gördüm kendisini (tekrar hoş geldin Görkem =). Bu ay rekorumuzu seninle 20'ye yükseltmiş olduk. Görüyorum ki dinozor okur nihayet uyanmaya, biz de buradayız demeye karar veriyor, ziyadesiyle mutluluk verici bizim için bu durum. Konuşun abiler ya, genç nesil sadece bizden değil sizden de bir şeyler duymalı. Burayı liselilere bırakmayacağız ulan!! (Yav n'oluyor bugün, elim kendi başına cümleler kuruyor, ben daha ölçülü ifade etmeye çalıştıkça…) Sizin gibi okurlar oldukça biz de durmaz yaparız dergiyi zaten Ekim, hiç bilinmezli bir denklem bu. Güzel okur = Güzel dergi. #Tarih'in kapanır gibi olma sürecini biz de içimiz titreyerek izlemiştik, geri dönmeleri bir anlamda kendi kaderimiz açısından da umudumuzu güçlendirdi. Onlar kapanana kadar biz de daha buradayız yani, merak etmeyesin (ne dedim şimdi?).

Türkiye'nin "halkı kutuplaştırmamak lazım" zamanlarını hatırlıyorum. Televizyona çıkan bir milyon kadar sosyolog, akademisyen, gazeteci, politikacı bu cümleyi kurardı ve o zamanlar ne dediklerini tam anlamazdım. Şu an kutuplaşmış bir Türkiye'de yaşıyoruz ve insanlarla selamlaşırken hangi sözcükleri kullandığından tut da akbil fiyatları hakkında yaptığın yoruma kadar her şey seni bu kutuplardan birine itiveriyor. Ben sadece dergide ya da Oyungezer Online'da değil, kendi küçük hayatlarımızda da hareket alanımızın bu sebeple müthiş daraldığını düşünüyorum. Yapabileceğimiz bir şey yok. Konuşmak sadece daha fazla baş ağrısı demek ve kimsenin hayatını kolaylaştırmıyor. Kendimi de, ülkemizi de giderek daha az üzülerek izliyorum sadece. Ama tabii ki o günkü selamını cevapsız bırakamam, 'merhaba güzel okur, sen yine de arkalarda dur.' -S



Annelerinden "ya at şunları artık bir sürü yer kaplıyorlar evde" diye azar yiyen tüm okurlardan özür.

GEŞMİŞLER, BUGÜNLER...

Herkese selamlar, havanın tatlı sert davrandığı, tedbirli davrananları terleten, tiril tiril gezenleri titreten kararsız bir günün gecesinde yazıyorum. Sizin oralarda havalar iyidir inşallah. Fazla uzatmadan hızlıca sorularıma geçeyim :)

1. Sizin özelinizde yerli oyun dergiciliğinin alışkanlıklarıyla ilgili kendimce bir tespitim var. Katılır mısınız bilmem, sizin de görüşlerinizi merak ediyorum. '98 yılından beri sizi ve arada kimi dergileri takip ettim. Eski üslupla yenisi arasında ciddi farklar görüyorum. Yeni nesil yazılarda okuru üzmemek, köşeli yorumlardan kaçınmak için bir çaba varmış gibi geliyor. Sistemin yapısı ve mevcut gidişat buna zorluyor gibi. Eskiden sektör niş bir kitleye hitap ederken insanlar daha rahat ve özgür davranabiliyordu sanki. Adeta "biz buyuz, elimizden geleni yapıyoruz, seversen ne âlâ, sevmezsen yapabileceğim bir şey yok" gibi bir Rock 'n Roll havası hâkimdi. Mesela vakti zamanında MadDog, kendisine matematik dersinde mesaj yazıp gönderen gençleri epey bir haşlamıştı, bu kafayla giderseniz sonunuz vahim diyerek. Veyahut, hiç alamadığım için çok pişman olsam da, GameShow'u GameShow yapan şey yazarların koyduğu farklı karakterler, köşe yazıları ve yapılan mavralardı. Level zamanında da kimi zaman yazarlar, yazı aralarında birbirlerine sürekli laf atarlar, böylece derginin bütünü tek bir yazıymış gibi ilerlerdi. Evet, farkındayım. O zamanlar şimdikiyle bir değil ama sizce de bu işler ruhundan bazı güzellikleri kaybetmedi mi? Profesyonel dünya herkesi gri elbiselere mi zorladı? Özellikle Serpil'in misafir yazar olarak geldiğini görünce yazma ihtiyacı hissettim. Zira kendisi o zamanlarda da işin mutfağında idi. Sonuçta neredeyse 20 yıl sonra bile yapışık ikizler Batu - Gökhan'dan Batu'nun "ahan da balta" diye figürü fırlatışını, doktor adayı Onur'un (Bayram) her ofise geldiğinde Burak'ın (Akmenek) monitörüne sadece burnu uzanacak şekilde arkadan uzanışını, Sinan Abi'nin askerlik sonrası MGS'yi oynamak için kendisini eve kapatışını hâlâ hatırlıyorum. Bence böyle güzel detaylardı biraz da aradaki bağları güçlendiren. Çok uzattım ama beni anladığınıza eminim :))

2. Acaba Serpil köşe yazılarına dönmeyi düşünmüyor mu? En sıkıcı derslerin sonlarına doğru geri sayım yapıp tam 0'a geldiğinde zilin çalma-

sını bekleyen (Kasım, 2000), yaz mı kış mı sorusuna "biz bu bahar sıkıntısına mahkûm edildik" deyip (Nisan, 2001) kendisiyle birlikte bizi de karamsarlığa mahkûm eden, herkesin bildiği ama pek dillendirilmeyen gençlik bunaltılarını pek bir hünerli anlatan yazarı az mı okuduk be :) Hatırlıyorum da o zamanlar "Serpil Abla'ya rica etseniz de daha anlaşılır yazılar yazsa çünkü hiçbir şey anlayamıyorum" diye istekler gelirdi. Bu köşe yazıları yeniden gelse de hiçbir şey anlayamadığımız halde her seferinde baştan sona tek solukta okusak gene :))

3. Bu sorum Ömer'in uzmanlık alanına isabet ediyor. Komedi animesi olarak Nichijou ve Daily Lives of High School Boys'ya bayılıyorum. Bunlara benzer komedi serisi önerir misin? Kaliteli safkan komedi arıyorum da.

Aklıma bunlar geldi. Sizlerle paylaşmak istedim. Biraz uzun oldu, artık kusuruma bakmayın. İflah olmayan bir nostalji hastasıyım. Lütfen anlayışla karşılayın, fazla hırpalamayın :D

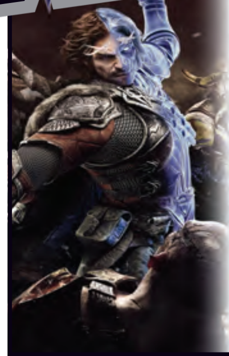
Biterken çalıyordu: Arctic Monkeys - Stop The World I Wanna Get Off With You

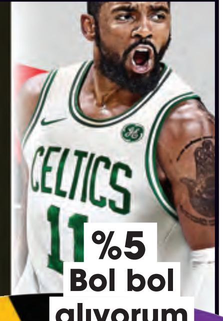
Herkese selamlar, kolay gelsin.
-Yalçın Özveren

İyiyiz hoşuz efendim, sağolunuz, dengesiz havalarla da aramız çok kötü sayılmaz. Malum, oyuncu için her hava güzeldir, dünyaya meteor çarpsa bile çok fark etmez.

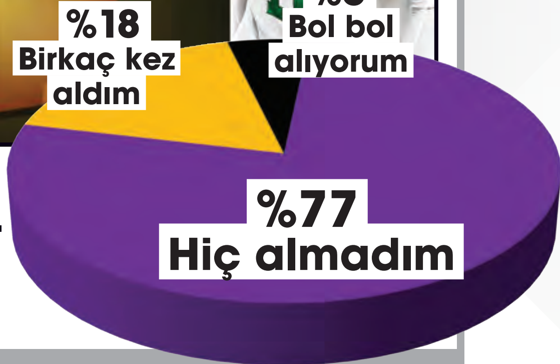
1. *Yalçın, çok doğru bir yerden yakalamamış mısın fakat konuyu? Yakalamışsın. O eski "zaten kim okuyor ki, oyun oynayan bir avuç insanız" günleri tam tarif ettiğin gibiydi. Şimdi seni okuyunca ne fark ettim biliyor musun, çember tamamlandı ve tekrar o bir avuç insanla baş başayız. Aynen o eski güzel günlere dönebiliriz Oyungezer olarak. Kim okuyor abi bu dergiyi zaten? Kim para verir Youtube falan ağzına kadar oyun videosuyla doluyken? Yok ki böyle bir kitle? Sadece bizi okumayı sevdiği için bu dergiye her ay 12 lira sayan bir grup insan işte. En sevdiğimiz şey bu değil miydi? En özgür halimiz değil mi? Ne duruyoruz ki o zaman? Haydi tekrar kafamıza göre takılalım yahu… Ben çok sıkıldım zaten herkes bizi anlasın, herkes bizi sevsin, aman da abone sayımız artsın, dağıtımla kavga edeyim de dergi vaktinde çıksın, kapakta bir oyun eksik yazmışız tüh şimdi enazbilineningilizindiesi isimli oyunun incelemesini merak edenler dergiyi alıp okumayacak diye düşünmekten. Vallahi yeter ya aaaa! Rahatız abi bundan sonra, ne yazmak istiyorsanız yazın. Ömer? Sana diyoruz. Sal kardeşim. Dök içini. Bak, millet Youtube'da abone sayım artsın diye hayatta olmayacak işlerle*

Anket





LOOT BOX'LAR TEK KİŞİLİK OYUNLARA DA FENA BULAŞTI MALUM. SİZİN LOOT BOX'LARLA ARANIZ NASIL?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

01 Almadım. Almayacağım. Aldırmayacağım. Alan hayındır. @Ahmet Çağatay Demirtaş

02 İsteyen alsın. Sadece benim ulaşamadığım bir şeye para verip ulaşamasınlar. @Deniz Kaya

03 Daha Loot Box'un ne iş yaradığını, nasıl işlediğini bile bilmiyorum. O derece uzağım :) @Hasan Polat

04 Shadow of War'a 200 lira verdim, bir o kadar da Loot Box'a verdim. @Anıl Özgül

05 Çok zamanı olmayanlar için veya hardcore oyuncu olmayanlar için ideal. @Ulaş Çağlayan

06 Almıcam almıcam ahhh almıcam *10 dakika sonra* kutu alımınız tamamlanmıştır, iyi günler. @Baha Kolsal

→ OYUNGEZER 10 YAŞINDA! İÇİNİZDEN GELİRSE BİR KÜÇÜK KUTLAMA MESAJI RİCA EDERİZ (VEYA 'NALET OLSUN NİYE DOĞDUN Kİ' MESAJI DA OLUR) :)

20'li yaşlarımı sizinle yedim, inşallah 30'u da beraber yeriz. Nice yıllara OGZ. @Muhammed Karaalioğlu

Ömer abi ile Tarık abi kim önce FF8'i bitirecek yarışı yapsın. İşte o zaman gerçek bir kutlama olur. @Enes Dağ

İlk sayısını aldığımda evet bu tutar demiştim, 10 yıl geçmiş, nice seneler. @Salih Aydın

Bir gün oyun editörü olma hayalim vardı, Oyungezer okurdum. Başka bir şey yazmama gerek var mı? :)) @Emin Çıtak

İlk sayınızı halen saklarım. O zamanlardaki heyecanı halen hatırlarım. Nice senelere :) @Ersen Gonce

Gencecik, 10. yılındaki çıtır Oyungezer ailesine daha nice 10., 20., 60 ofofff 70 haydee yıllara demek istiyorum : @Turgay Aktaş

→ @OYUNGEZER: LİSE DEFTERİNİN KENARINA YAZDIĞIN ŞEYLERDEN BİRİNİ YAZSANA ŞURAYA? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Jim Morrison'un sevgilisinin babası da okul müdürü!! @pebblesinmymind



Depresyondayıım unutulduuum aldatıldıım sevgilimden ayrıldım çok yalnızıııım @gizemsedef



İsim, soyisim, numara, ders. Düz adamım ben. @omerakdag



uğraşıyor, slime falan yapıyor, bizim var mı öyle bir derdimiz? Benim yok. Senin de olmasın Erenciğim. Erenciğim? Orada mısın... Aman neyse, okumazsanız okumayın. -S

2. +1

Yazarım tabii, çok isterim yazmak. Çok seviyorum çünkü yazmayı Yalçın. Ama işte beni anlamıyorsunuz (haha yok yahu, anlamaz olur musunuz.. anlamıyorsunuz di mi?). Yazacağım. Gelecek ay yazayım. Biterken çalıyordu - Karnım Zil (bunu da kesin biri yapmıştır önceden, 10 yıllık dergide yeni bir şey bulup yazamıyorsun ki). -S

3. Çok severim dediğin tarzda saçma sapan tuhaf komedi animelerini. High School Boys'taki bisiklet sahnesini hatırladım şimdi sen deyince de… elemanların sahnenin sonundaki gülüşmeleri gibi gülüşesim geldi (Türkçeye yeni bir tabir kazandırdım arada) (ha bu arada bilmeyenler için, sahne şu: tinyurl.com/ogz-121-bisiklet). Nichijou'yu çok duymama rağmen izlemedim, bir girişeyim ona da yakın vakitte ama demek istediğini iyi anladım. Yakın zamandan Konosuba ve Sakamoto-kun öneririm kesinlikle, ikisi de süperdi. Geçmişe de giderim dersen Azumanga Daioh ve tabii School Rumble müthiştir. Biraz hayvanlığa da açıksan Prison School'u unutmayalım tabii.

İflah olmaz bir nostalji hater'ı olarak çok da keyif aldım mektubundan :) Yine bekleriz.

YİNE BEN

Selamlar OGZ, 10. yaşınız kutlu olsun. Dergi hiç bitmesin inşallah, okuyucunuz eksik olmasın. Daha sık yaz dediniz, ben de yazdım, siz kaşındınız :)

19 yıllık okuyucu demişsiniz ya (teşekkürler) aynı zamanda 19 yıllık DM olduğumu söylesem masaüstü FRP'ciler üşüşür mü? Herkes DM yok der, ben oyuncu yok derim hep. Sizleri ve okuyucuları tenzih ederek söylemeliyim ki oynarken cıvımayan, uyuklamayan, oyunu takip eden, kendini Malkoçoğlu sanıp seviye 1'ken great red wyrm'lere 5 tane ok saplayacağını düşünmeyen oyuncu bulmak zor. NPC kızları tavlamaya çalışıp oyunu unutanları saymıyorum bile. İşte ben, D&D 3rd veya 2nd edition da olur ama yeni oyun arıyorum. *-Görkem Bulut*

Ooo hoş geldin Görkem, sık sık uğra tabii, 19 yılın acısını çıkarmak kolay değil ^_^ Güzel sözler için teşekkürler.

Görkem, n'aber? -S

Bazen hangimiz NPC kızlara yazılmıyoruz Görkem be...? Nasıl? Yazılmıyor mu insanlar normalde? İnsanlar anormal o zaman, normal olan benim bence! O değil de internetin gerçekten işe yarayacağı bir konuymuş gibi göründü bu dediğin bana. Yani nerede ikamet ediyorsun bilemiyorum ama Aydın'daysan mesela ilgili forumlara, Facebook gruplarına vs. "gelin toplaşıp oyun oynayalım" diye yazarsan güzel insanlarla tanışma şansın olur diye düşünüyorum. Ha bunu zaten denediysen ve sonuç alamadıysan bilemiyorum tabii.

ŞU HAYATTA BİR PİP-BOY'UM OLMADI!

Selam OGZ! Derginin 10. yılı olduğunu gördüğüm zaman bu ay yazsam mı diye düşündüm, konuğu gördüğüm zaman ise yazmazsam olmaz dedim. 10. yılı doldurmuş olmanın şerefine, nasılsınız?

Öncelikle size teşekkür etmek istiyorum. Benim uzay ve bilimkurgu merakım sağ olsun, aylardır Elite Dangerous tüketiyorum. Köle ticaretinden tut, tütünün yasak olduğu istasyonlara sırf yasak diye tütün sokmama kadar her türlü pis işi RP yapıyorum ayağına merakımla harmanlayarak vakit öldürüyorum. Ee haberdar olduğum ilk günden beri Star Citizen'ın çıkışını nasıl beklediğimi tahmin edersiniz ki, geçen ayın Star Citizen bölümünü okuyana kadar… En azından Elite Dangerous kadar simülasyon olsa yeter diyordum ama meğer oyun Sword Art Online'mış (ki hiç sevmem). Yahu ben kafa dağıtmak için girdiğim oyunda neden stres yaşayayım? Gemim patladığı zamanki maliyeti ve ölünce öğrendiğim tüm becerileri kaybetme stresiyle neden savaşa gireyim? Zikredilen para miktarlarına hiç değinmiyorum zaten. Size sorum; bir oyun neden kendini bu kadar ciddiye alır? Oyunun yapımcılarınaysa; arcade yapın demiyorum tabii, simülasyon yapın ama lütfen oyun olduğunuzu da unutmayın demek istiyorum.

Neyse teşekkürümü ettikten sonra, Serpil Ulutürk'e birkaç sözüm olacak. Bir Bethesda hayranı olarak, E3 2017 zamanı sabah kalktığım zaman, Oyungezer Youtube sayfasında "Bethesdaland'i Gezdik" videosu izlerken sizi ne çok kıskandım bir bilseniz... Üstüne bir de Twitter'dan yok efendim "loot süper" diye Fallout bobblehead rozetleri, Skyrim kupası, Nuka Cola filan paylaşmalar... Hanımefendi sizin Şeyma Subaşı'ndan ne farkınız var ki, benim gibilere nispet yapar gibi paylaşıyorsunuz? Onları gördükçe, benim neden olmuyor diye ne çok üzüldüm biliyor musunuz??? Şaka bir yana, bu sektörde sizi ve Sinan Akkol'u çok uzun zamandır severek takip ediyorum. Derginin 10. yılında size ve Sinan Akkol'a selam vermek istedim. Çok seviliyorsunuz...

Yazı çok uzamadan, sayının manevi değerine hitaben bir soru sorayım bari: Çıkartmakta en zorlandığınız sayı hangisiydi ve şimdiye kadarki en sevdiğiniz kapak hangisi?

Sevgiyle kalın Oyungezer, nice 10 yıllara... *-Samet Koç*

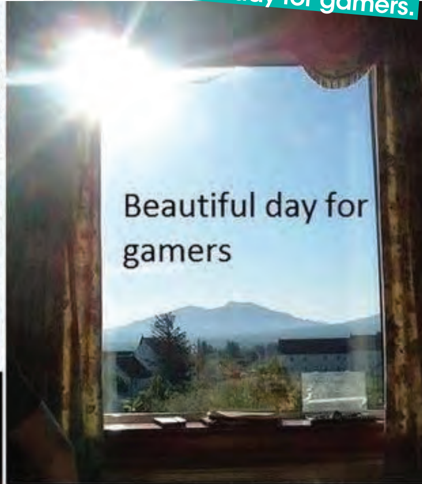
Selamlar Samet, bu 10 yılın önemli bölümünde bu süpersonik derginin bir parçası olmanın mutluluğuyla, iyiyiz diyeyim, bir parça gurur da var hani dürüst olmak gerekirse öte yandan.



Bethesdaland'den aldığımız tadı hiçbir şeyden almadık. Belki Diablo... Ama yok lan Bethesdaland daha güzel.

Beautiful day for gamers.









Star Citizen ilginç bir konu. Kişisel olarak konuşmam gerekirse, milyor tane farklı oynama şeklinin olduğu, über **detaylı ve özenli bir evrenin bir parçası olmak ister miyim? Hem de nasıl! Ama senin gibi benim de gözüm korkuyor mu? Hem de nasıl… Oyunun şu an için çizdiği yol o dev bütünün parçası olmak isteyen oyuncuları çekiyor gibi hissediyorum ve bu konuda yapımcıları kesinlikle eleştiremem. Dünyanın böyle bir oyuna da ihtiyacı var (ve evet, Sword Art Online gerçek olsa ilk ben atlarım). Ama oyunu kendi halinde oynamak isteyen milyonlara da hitap edebilecek mi gerçekten? Ondan ben de emin olamadım. Bekleyip görmek gerekecek sanırım.**

Ama Samet o dönmedolaba binmen lazımdı ama ya, o kadar güzeldi ki o Bethesdaland'i tepeden izlemek. Her taraf oyuncak dolu, bir yerden Prey fırlıyor, bir yerden Doom, millet Syrim'deki hancı kızların elinden hindi bacağı yiyor falan… Gamescom'da, E3'te falan kaç tane böyle firma etkinliğine katıldım, hayatımda bu kadar güzel bir iş görmedim ben. Twitter'a bir iki fotoğraf daha atayım dur, acayipti Samet. Bir de adresini ver, sana Pip-Boy yollayacağım (ciddi, bekliyorum - ben de sizi çok seviyorum). -S

Bu çıkarmakta en çok zorlandığınız sayı sorusunu asıl Serpil'e paslıyorum ama kendi adıma her ay o sayıymış gibi geliyor bana. "Of önümüzdeki ay yayacağım, rahat kafayla yapacağım sayıyı" diyorum ama yine bir "yetişecek mi, güzel olacak mı" stresi oluyor yoğun bir şekilde. O sebeple en çok zorlandığım sayı sorusuna "bu sayı" diyorum. En sevdiğim kapak ise… Yani soru mu bu? Persona 5 kapağı tabii! Evde tuvalette çamaşır makinesinin üstünde duruyor hâlâ, her tuvalete girdiğimde mutlu oluyorum.

En çok zorlandığımız sayı konusunda aynen Ömer gibi düşünüyorum. O an yapmakta olduğun sayı her zaman en zoru ve asla "geçen aykinden daha az uğraştık" diyemiyorsun. En sevdiğim sayı da şu Diablo III'ün ilk duyurulduğu, kapağına "BUGÜNÜ BEKLİYORDUNUZ" yazdığımız sayı. O kadar heyecanlanmıştık ki, asla unutamıyorum Sinan'la zıplayışımızı, bitmiş kapağı çöpe atışımızı, "boş ver yaa gecikirse geciksin, hadi yapıyoruz" deyişimizi, Tuğbek'in cool kalmaya çalışıp deli gibi Diablo oynama isteğinin gözlerinde parlayışını. Hayatımdaki en güzel anlardan biriydi… Bethesda'nın dönmedolabı daha güzeldi ama Samet. -S

Kutlama için teşekkürler, sevgiler bizden asıl.

5 DUYU

Merhaba. Derginizin Ekim sayısını daha yeni elime aldım. Selam OGZ'ye de gelmişken bir selam vermek istedim.

Aynı şeyi söylemiş gibi olacağım ama en azından üzerinden çok zaman geçti. Dergicilik olayının iyice zorlaştığı, bir kısım yaşlı insanların bile gazeteleri dijital ortamlarda okumaya başladığı bu devirde, aynı kalitede, bitmeyen heyecanınızla derginizi çıkarmaya devam ettiğiniz için hem teşekkür hem de tebrik ediyorum. Bana sorarsanız dergi her zaman basılı olarak devam etmeli. Dijital olarak her zamanki tadı vermeyeceğinden eminim. Sayfaları hissetmeli, derginin kokusunu poşetinden çıkardığımızda içimize çekebilmeliyiz.

Umarım uzun yıllar boyunca sizleri okumaya devam edebiliriz. Başarılar, kolaylıklar ve iyi şanslar dilerim. Saygılarımla. *-Murat Şen*

Sana da selamlar Murat, ben de sabah köşe başındaki bakkalın önünden geçerken hayırlı işler diyorum, onun gibi bir şey olmuş bu da (hoş oradan süpermarkete gidip alışveriş yapıyorum sonra da çaktırma).

Teşekkür ve tebriklerini mütevazi bir şekilde, alçak gönüllülükle kabul ederiz efendim. Ayrıca biz tebrik ve teşekkür ederiz bizi okumaya devam ettiğin için.

Basılı-dijital versiyonu da biraz karışık bir konu. Dijital versiyon da güzel, doğaya daha saygılı falan ama biraz uzun mesafeli ilişkilere benzetiyorum durumu. Yani sen ne kadar sevgilini sevsen de işaret parmağınla yanağını dürtüp onu gıcık etmek istersin, fiziksel yakınlık önemli yani.

Bence de Murat, dergi basılı devam etmeli. Ama buraları okumadıklarını umarak bir şey itiraf edeceğim, matbaa ve dağıtımdan bazen nefret ediyorum. Pisler (okuyorsanız üstünüze alınmayın Ertan Bey, şahsi değil, genel nefret ediyorum yani). Sırf bu yüzden dijitale dönmek isteyebiliriz bir gün. -S

Aynı güzel dilekleri ben de sana yolluyorum buralardan, sağlıcakla.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





OGZ ekibinin yeni imajı tartışmaları nihayet son buldu!

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

ABSÜRTLÜK VE CİDDİYET ARASINDA KALMAK

İmlaya çok önem veriyorsanız okurken gözlerinizi karartacak bir yazı gelecek, ona göre hazırlanın şimdiden.

1. Saat gece 1, cumartesi: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl oynuyorum, tüneldeyim, bir böğürme ardından bana gelen mutant, mutantın bir şekilde tırsınçlı animasyon eşliğinde bana uzaktan beyin hasarı vermesi ve benim 150 desibel sesle ağır bir küfür etmem... Sonra bir daha Stalker oynamadım. Sizin böyle olay başınıza geldi mi?

2. Küçüklüğünüzden kalma bir yara izine bakıp "Ne salakmışım lan nasıl başardım bunu?" dediğiniz oldu mu? Bana oluyor, kolum gül çalısına girmişti.

3. Elinizde her türlü imkân var, bir oyun yapacaksınız ne olurdu? (Ben düşündüm ama şimdi fikri kendime saklıyorum).

4. Medieval: Total War 2 oynarken nedense 1 saat sonra başıma aşırı kuvvetli bir ağrı giriyor, ardından zonklama geliyor ama bu başka bir oyunda olmuyor (5 saat aralıksız Civ 5 oynamak ve hiçbir şey olmaması). Sizce neden?

Biterken çalıyordu: Dschingish Khan - Moskau (1979). Bir de bu şarkı hakkındaki düşünceleriniz neler acaba?
-Göktay Kan

Böyle imlalara alışığım ben Göktay, canın sağolsun, alışığım ben, alışığım yani, düzeltiyorum, sorun yok (ühü).

1. Ya evde kedi olduğu için inanılmaz korkunç anlar yaşıyoruz biz sürekli oyun oynarken. Hayvan öyle manyak ki, önce kendini unutturacak kadar bekliyor bir köşeye sinip. Oyunun iyice derinleştiğinden, benim artık dünyadan koptuğumdan emin olduğu noktada hop diye kucağıma atlıyor. Bir haber ver, bir miyav de, ölür müsün? Hayır, ille de fark ettirmeden yapıyor her seferinde. Artık bırak korku oyununu, Civilization oynarken bile diken üstündeyim. -S

2. Var ya, olmaz mı? Bayağı küçüktüm, halam balkonda sandalyeyi ters çevirip oturmuştu, ben de "aa ne güzelmiş, ne şekilmiş" mantığıyla özenmiş, aynı şeyi yapmaya kalkmıştım ama sandalyenin bir ayağı dışarıda kalmış, balkonda da korkuluk falan yok, düşüp çenemi tulumbaya çarpıp yarmıştım. Durur hâlâ yara izim ama çok şükür sakalın güzel bir şey olarak sayıldığı bir devirde yaşıyoruz.

Benim yok hiç, üstümdeki tek görünür iz burnumdaki hızmayı çıkardıktan sonra kalan. Ona da bazen bakıp "ulan ne salakmışım, niye çıkarmışım ki, şimdi bir daha uğraşamam da tekrar deldirmekle" dediğim oluyor, evet. -S

3. Witcher gibi görselliği, müzikleri ve yan görevleri, BioWare ve Persona karışımı karakter etkileşimleri, Final Fantasy tadında duygusallığı ve ara sahneleri, MGS V ve Bayonetta karışımı oynanış mekanikleri, Xenoblade Chronicles X gibi mekânları, Pokémon gibi koleksiyonerlik damarı, Skyrim gibi bitmeyen bir yapısı olsun. Çok mu şey istiyorum?

Uçmayı geçersek hep bir Heroes: Total War istemişimdir, sağ olsunlar ondan daha iyisini yaptı Creative Assembly. Ara sahnelerle, düzgün bir anlatımla ve karakter işlenişiyle yapsalardı keşke ama bu da olur.

4. Total War'un ana harita oynanışı az buçuk Civ serisi gibi zaten, orada değildir yaşadığın sıkıntı sanırım, savaşlardadır. Savaşlar mesela bir StarCraft gibi sabit kameradan oynanmadığından, sürekli yakınlaşıp uzaklaşmak veya sağa sola dönmek gerektiğinden kafayı zorlayabiliyor gerçekten. Online oynamıyorsan durdura durdura oynaman faydalı olabilir belki, bilemedim.

Şarkıyı ilk defa dinledim ve bir anda aydınlandım! Budur abi! Youtube kanalında bir kıyafet standardizasyonu lazım diyordun zaten. Ben kırmızılı abi, Tuğbek abi yeşilli abi, Nurettin mavili abi, Serpil kırmızılı abla, Gizem sarılı abla, Eren E. de siyahlı abi gibi giyinsek olay bitmiştir.

Valla çok güzel bir 10. yıl Selam'ı oldu bana sorarsanız, mektup gönderen herkesin eline sağlık. Yarı yarıya kırptık ama bu hali de güzeldir ya. Serpil böyle bol mektuplu aylarda iki katına çıkarsak ya Selam sayfalarını?

Bu ay uzun uzun hasret gideren okur-yazar hallerimizden sonra belki de çıkmış olabilir? Olamaz mı? Peki sen bilirsin. Müdür sensin. -S



Gelecek Ayın Misafiri

Rivayet odur ki Emre Sümer, İzmir'in arka mahallesinde kiraladığı depoda bir DeLorean saklar ve bugünden çok 80'lerde ve 90'larda yaşar. Nostalji damarınız kabardıysa önümüzdeki ay sizin ayınız yani, gönlünüzce yazınız.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

İnsan neden dergi okur?

Hepimiz biliyoruz ki internetin, dolayısıyla web portallarının, blogların, video kanallarının vs. yaygınlaşmasıyla dergilerin popülerliği ve önemi azaldı. Ancak dergicilik bitmedi, halen okuyan üç beş kişi var, görünüşe bakılırsa var olmaya da devam edecek.

Dergilerin neden okunduğuna dair genel bir tablo çizmek isterim şu güzide sayının da gazıyla. Belki dergi kültürünü neden sevdiğiniz, bu kültürün neden size hitap ettiği veya tam tersi, neden sevmediğiniz ve neden size hitap etmediği konusunda kafanızı netleştirmeye birkaç gram da olsa yardımcı olurum.

Tematik olma ama çok da tematik olmama: Oyun, tarih, popüler bilim, gezi vs. İlgilendiğiniz konuyla ilgili genel kitleye hitap eden TV ve gazetelerdekinden çok daha fazla o konuya odaklanan mecralardır dergiler ki zaten ortaya çıkma sebepleri de budur büyük ölçüde. Ama tabii sayfa sınırından dolayı çok da detaya inemezler. Atıyorum bir oyun hakkında karakter-hikâye ayrıntıları, tam çözümler, kodlamasının tarzı vs. gibi detay bilgiler elde etmek için internet kadar faydalı değillerdir ki "tematik ama aşırı derin olmama" durumu, o temayla normal seviyelerde veya yarı profesyonel seviyelerde ilgilenen insanlar için idealdir.

“ SELAM ARKADAŞLAR DERGİMİZE HOŞ GELDİNİZ! ”

Fiziksel temas: En kadim geyiklerdendir "dergi dediğin ele gelecek, sayfaları açınca kokusunu alacaksın" muhabbeti. Hani genelde nostaljik kafayla döndürülen bir muhabbettir ama herkes için geçerli bir tarafı da var bunun. İnsanın temel içgüdülerinden biri nihayetinde birlikte vakit geçirdiği bir şeyle fiziksel temasta bulunma isteği ve bu azımsanmamalıdır bana kalırsa. Legolarla bir şeyler inşa etme oyunları ne kadar gelişirse gelişsin gerçek legoyla oynamak her zaman daha keyiflidir. Onun gibi bir şey bu da (bunları dijital dergiden okuyan arkadaşlara selam olsun, sizin için bunun haricindeki diğer maddeler geçerlidir efenim).

Genelde bir ayı/haftayı kapsarlar: Oyun dergisi örneğinden gidersem, belli bir oyun veya genel oyun dünyası hakkındaki gelişmeleri yakından ve güncel takip etmeyi seviyorsanız internet bu konuda sizin için çok daha faydalıdır. Ancak oyun dünyasıyla ilgili olsa da günlük olarak gelişmeleri takip etmeye zaman ayırmayı tercih etmeyen de dev bir kitle var. Bir oyun dergisi o kişiler için genel bir "bu ay hangi oyun çıkmış, hangi oyunlar nasılmış, ne gelişmeler olmuş" takibi yapmak için idealdir mesela.

İnsanları tanırsınız: Bu internet portallarının zayıf olduğu bir konu değil aslında ancak ortalama bir oyunsever mesela çıkmış bir oyun hakkında fikir edinmek istediği zaman gittiği çok net siteler olmayabilir. Dolayısıyla okuduğu yazının nasıl birine ait olduğunu çoğu zaman bilemez. Dergide ise zamanla belli bir aşinalık oluşuyor. Okur "ooo Serpil iyi dediyse iyidir" veya "şu Ömer denen dingil yine ne saçmalamış" gibisinden düşünebiliyor ve kime güvenip güvenmeyeceğini daha iyi sezebiliyor.



Bazı açılardan daha özgür takılır: Bizimkiler adına konuşursam bütün yazarlarımız okurlarla etkileşime geçmeyi, onlardan yorumlar almayı çok sever ama direkt her yazının altına yorum yapma gibi bir durum olmadığı için bir daha özgürce konuşabilme havası da vardır. Atıyorum yazarın birine giydiresi gelmiştir, giydirir. Alta doluşacak yorumlardan, hakaretlerden, ilgili sayfalarda paylaşılıp tepki çekecek linklerden pek çekinmez.

Tasarım: Dergilerin en sevdiğim özelliklerden biri de her zaman olmasa da birçok yerde özel tasarımlı sayfalara sahip olabilmesi. İnternet portallarının tasarımları belli olduğundan pageskin vs. gibi birkaç oynamanın dışında çok da yaratıcılığa elverişli değildir. Dergilerdeyse tasarımcı istediği gibi uçabilir. Sevdiğim bir oyunu klas bir sayfa tasarımı eşliğinde okumaktan hep daha çok keyif almışımdır.

Çok da hızlı olmak zorunda değildir: Dergi içerikleri, içeriği erken girip çok trafik alma gibi bir dert olmadığı için, çok hızlı hazırlanmak zorunda değildir. Yazar, yazacağı şeyi analiz etmek, onun ve yazacakları hakkında düşünmek için daha fazla zamana sahiptir, dolayısıyla çoğu zaman internettekilerden daha derli toplu yazılar ortaya çıkar.

İlginç ilginç şeyler yapar: İlginç dosya konuları, çeşitli tartışmalar, yazar köşeleri, temanın dışında içerikler (bizim Alt-Meddya kısımları gibi) yer alabilir dergilerde. Bunlar elbette internette de farklı formatlarda bulunurlar ama şöyle bir nüans var: Atıyorum normalde "hadi bir aratıp Undead Kesici Oyun Karakterleri hakkında bir şeyler okuyayım demezsiniz ama dergide karşınıza çıktığında ilginizi çeker, okursunuz. Hem keyifli hem öğretici olabilirler böyle şeyler.

Tuvalette iyi gider: Öyle diyorlar, ben bilmem.



Hayalet Gemi

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Hırssız Olmak

İşyeri servisinde iki koltuk yanımda oturan bir eleman var. Abartmıyorum 1,5 senedir her akşam iş çıkışı servise oturur oturmaz ya işyerinden birine telefon ederek servisten inene kadar aralıksız iş konuşuyor, ya hemen laptopunu açıp işiyle ilgili çalışıyor, ya servistekilerle iş konuşuyor, ya da bir arkadaşını arayıp gene işiyle ilgili muhabbet ediyor. Üzerinde de hep firmanın logosunu taşıyan tişörtler ya da kıyafetler var, beyaz yakada böyle çalıştığı yeri belli etmek gibi saçma sapan tripler vardır bilirsiniz (bir beyaz yaka olarak söylüyorum bunu).

Şimdiye kadar bir kez olsun ne internette gezdiğini gördüm, ne serviste boş muhabbet yaptığını, ya da ne bileyim uyuduğunu falan... Adam sanki işi olmazsa hemen oracıkta ölecek gibi yeminle. Firma adı vermeyeyim, öyle aşk duyabileceğiniz, kendinizden bir şeyler katabileceğiniz, sanat içeren bir iş falan da değil ha.



"KALICI OLMAYACAK ŞEYLER İÇİN, NE HIRSI?"

İşte ben de böyle olmadığım için uzun süredir amirlerimle takışıyorum. "Yahu bir insanda hiç mi hırs olmaz?", "Yükselmek istemiyor musun?", "Maaşın ve unvanın artacak, daha ne?" ve türevleri yakın zamanda sıklıkla bana yöneltilen sorular. Tek isteğimin sadece huzur içinde çalışıp düzgün bir ruh haliyle evime ve sosyal hayatıma dönmek oluşu onlara, samimi söylüyorum, inanılmaz geliyor. Maaş artışı ve unvanın yanında bunların ne önemi var, değil mi?

Mütevazı bir hayat sürüyorum. Öyle çok bir maaş almıyorum ama bana ve eşime çok şükür yetiyor. Çok sevdiğim dostlarım, yapmaktan büyük keyif aldığım hobilerim var, kısacası sivil hayatında çok mutlu bir adamım ben. Biraz daha kazanacağım diye kimsenin bana asla geri veremeyeceği zamanımdan kaybetmek, unvanım artacak diye günün 10 saatini sinir harbi ve stres altında geçirmek istemiyorum. Bunlar kesinlikle değecek bedeller değil bence. Eşimle uzun süredir beklediğimiz bir etkinliği iş yüzünden kaçırırsam yemişim parasını da, unvanını da.



İşte bunu anlayamıyorlar. Kötü insanlar değiller ama birisinin para ve mevki ile tavlanamaması onlara inanılmaz geliyor. Benimle konuşurken bunları gözlerinde çok net biçimde görüyorum. Onlar için "iş" hayatın ilk önceliği. Eve iş götür ki iş yerinde başka işlere yetişesin, mesaiye kal ki işlerin yetişsin, görevlerin haricinde projeler yap ki iş yerin gelişsin, erken yat ki iş yerine dinç gidebilesin. Abartmıyorum yıllık izne çıkmayan, buna ihtiyaç bile hissetmeyen insanlar var yahu! Hayatlarının diğer tüm parçaları sanki iş hayatlarının birer uzantısından ibaret gibi. İşte ben de bunu anlayamıyorum.

Ben hırssızmışım. Hiç de bile! Okuyanlarda izler bırakacak öyküler yazmak istiyorum mesela, bunun için beni geliştirecek şeyler okumak konusunda çok hırslıyım. Ya da çok beklediğim bir filmi ilk vizyon gününde izleyebilmek için öyle hırslıyımdır ki biletler satışa çıkana kadar bilgisayarın başında oturabilirim. Kafamda senaryo üretme hırsım yüzünden de ertesi gün iş olduğu halde gecenin körüne kadar gözüme uyku girmeyebilir. Benim de böyle hırslarım var. Çünkü biliyorum ki beni özel kılacak olan şeyler arkamda bırakacağım eşsiz ve özgün şeylerdir. Milyonlarca insanın zaten yaptığı ya da sahip olduğu şeyler değil.

Üstelik eğer ben hırssızsam siz de hırsızsınız. Hayatınızdan, sevdiklerinizin sizinle geçireceği zamandan, huzurunuzdan, sağlığınızdan, kültürel gelişiminizden, sosyal hayatınızdan çalıyorsunuz. Ve daha da kötüsü benimkileri de çalmak istiyorsunuz. Çalıyor ama çalışıyorsunuz. Benim nasıl böyle olmamı beklersiniz?

Şunu çok iyi biliyorum ki birbirimizi asla anlayamayacağız. Benim için gerçek hayat mesai saatlerinin dışında başlıyor çünkü. O yüzden hangisinin gerçek hayatımız olduğunu karıştırmamak ve ona göre yaşamak gerekiyor.

Ama siz beni anlıyorsunuz değil mi? İşte bu bana yeter...


TAMAMI TÜRKÇE
THE MMORPG
BLACK DESERT
tr.blackdesert.com
Resmi Pearl Abyss Türkiye sunucularında.



CANAVAR AVCISI: DİRİLİŞ

MONSTER HUNTER: WORLD

EREN ERYÜREKLİ

Sürekli olarak *Monster Hunter* çığırtkanlığı yapan biri olarak oyun son dönemde Nintendo platformlarına çakılı kaldığından insanlara bir türlü ispat edemediğim ve anlatamadığım şey bu yapımın ne kadar özel ve önemli olduğuydu. Tam 15 yıldır devam eden ve pek çok klonu bulunan *Monster Hunter*'a dışarıdan baktığınızda adamın birini doğaya salmışlar ve masum hayvanları katlediyormuş gibi görünebilir. Lakin *Monster Hunter*'ın fantastik dünyasında bundan çok daha fazlası ve derinliğini anlamanız için en az 200 saat gömmeniz gereken bir detaycılık var. Sony'nin 2017 E3 konferansının en büyük sürprizi olan *World* (veya siz ona 5 de diyebilirsiniz) seriyi bugün bulunduğu yere getiren tüm elementleri alıp elden geçirmekle kalmıyor, üzerine de tonla yenilik boca ediyor. Capcom'un en büyük üç markasından birisi bu yeni haliyle herkesi cezbedecek gibi duruyor.

Yeni bir diyar

Madem her şeyi sıfırdan yapıyoruz işe yeni bir kıtayla başlayalım demiş yapımcılar ve Astera'yı yaratmışlar. *Monster Hunter* dünyasında keşfedilen yeni bir kıta burası ve tamamen bilinmezlerle dolu oluşuyla hem eski oyuncuları heyecanlandıracak bir yer hem de seriyle ilk kez tanışacaklar için harika bir başlangıç noktası sunacak. Örneğin geçtiğimiz Tokyo Game Show'da gösterilen Coral Highlands bölgesi bir sualtı dünyasını hatırlatan muazzam görselliğiyle oyuncuları büyüleyecek bir mekân. Aynı şekilde çöl ve orman haritaları da gizli bölgeleri, kısa yolları, kendine has yaratıkları ve habitatlarıyla benzersiz güzellikte savaş alanları sunacaklar bize. Bu bölgelere oyunun çıkışında en az 3-4 tane daha alan eklenecektir diye düşünüyorum.

Monster Hunter'da savaşlar klasik bir aksiyon oyununu andırsa da kazın ayağı hiç de öyle değildir. Örneğin sınırsız kombolarla değil de hepsi hesaplanmış hareketlerle dövüşmeniz

gerekir yoksa yerden leşinizi kaldırırlar ancak. Önceki oyunlardan gelen 14 çeşit silahımız gelişmiş versiyonlarıyla oyunda yer alacaklar ve bunların arasında özellikle Çekiç ve Büyük Kılıç'ların oynanışlarına epey bir ayar çekilmiş gibi. Bu silahları ve zırhlarınızı öldürdüğünüz veya canlı yakaladığınız canavarlardan gelen parçalarla yapmak ve daha güçlülerini avlamak zaten *Monster Hunter*'ın özünü oluşturuyor. Capcom bu temeli değiştirmeden özellikle artık eskimiş menü ve kontrol özelliklerinde pek çok geliştirmeye gitmiş. Örneğin köyünüzdeki demircide silah yaparken artık tüm gelişim ağacını görebiliyorsunuz, zırhlar da aynı şekilde muntazam bir şekildeler. Yaptığınız geliştirmeleri geri alabilmek kesinlikle çok iyi olmuş. Eskiden diyelim ki bir kılıcı yaptınız, ağaç iki yola ayrıldı ve seçtiğiniz yoldaki kılıç eskisinden güçsüz kaldı. Bu noktada tüm geliştirmeleri yeni bir kılıçla baştan yapmak durumundaydınız, o yüzden bu yeni hal bence gerekliydi ve uygulanması mükemmel olmuş.

Köyde artık bir araştırma kısmı var ve siz yaratıklarla savaşıp yendikçe buradaki bilgileri güncellenip zayıflıkları bir bir açılıyor. Oyun içi bir ansiklopedi de diyebilirsiniz, eskiden bu bilgilere anca internetten ulaşabiliyorduk. Yeni eklenen bir çember menüsü çok kullandığınız eşyalara hızlıca ulaşmanıza olanak sağlarken, opsiyonel olan hasar numaraları da hayvanın neresine vurunca en çok hasarı verebildiğimizi görmemiz açısından çok iyi bir ekleme olmuş. Elbette canavarların sağlık barı yine yok serinin bir klasiği olarak, onun yerine ne kadar sağlıkları kaldığını davranışlarını gözlemleyerek anlamalısınız. Eşya toplama, eşya yapma ve çoklu oyuncu modunda yapılan tüm eklenti ve iyileştirmeler de hep istediğimiz şeylerdi. Yapımcıların oyuncu kitlesini dinlemiş olmaları çok güzel. Hani yıllardır hayal ettiğim, böyle olmalı dediğim hemen hemen tüm özellikler *World*'le birlikte seriye geliyor ki ben buna devrim derim.

Gelişim, değişim ve köklere sadakat

Karakter yaratma ekranıysa ayrı bir dünya olmuş. Bir *Black Desert Online* kadar detaylı olmasa da *Dragon's Dogma* ve diğer tüm türevlerinden daha çeşitli bir alanımız var bu sefer. Aynı şekilde yardımcı kedimizi de özelleştirebiliyoruz dilediğimiz gibi. Palico'lar bu sefer özellikleri haritada karşılaştıkları yabanıl kedilerden öğreniyor ve bazı ufak hayvanları da sürebiliyorlar. Görsel geliştirmeler demişken serinin hayranlarının en büyük şikâyeti olan PS2 zamanlarından beri çok az gelişim gösterebilmiş grafikler de bu sefer tamamen yenilenmiş şekilde, mevcut jenerasyonun gücünü arkalarına alarak geliyorlar.

PS4 ve Xbox One'da 30 fps olacak olan oyunun PC versiyonu için 60 fps'yi de

SERİNİN BUGÜNE KADARKİ TÜM BÜYÜK KUSURLARINI DA YAMALAYACAK GİBİ GÖRÜNÜYOR MH: WORLD.

bekleyebiliriz lakin o versiyon tam ne zaman gelir henüz açıklanmadı. Muhteşem görünen dünyasındaki her bir köşenin özenle yaratıldığı belli olan yapımın esas yıldızı olan canavarlar da yenilenmiş ve eski serilerden birkaç tanıdık yüz olsa da çoğunlukla hiç görülmedik arkadaşlarla karşılaşacağız. Bu kimileri için bir eksi olabilir ama oyunun yeni kıta ve habitatlar mantığını düşünürsek bence gayet yerinde bir karar. Tigrex ve Deviljo hayranlarının ileride DLC ile tatmin edileceklerini düşünmekteyim eğer esas oyunda yoksa bu yaratıklar.

Seviye atlama sistemi bulunmayan serideki gelişiminiz zırh ve silahlarla olur. Bu değişmiyor ancak zırh yetenekleri artık onluk puan sisteminde değil de giydiğiniz parçalara göre şekilleniyor, yani karman çorman bir zırh seti yapıp farklı farklı yeteneklere sahip olabilirsiniz veya set yapıp çok daha etkili yetenekleriniz olabilir. Bunun matematiği tamamen oynayış sitilinize kalmış durumda ve zırhlar arasında uzun/kısa menzil ayrımı da kalmadığı için özgürce deneyebilirsiniz zırhlarınızı farklı silahlarla. Zaten *World*'ün size sunduğu bu genel özgürlük hissi oyunun en güçlü noktası bana kalırsa. Yeni eklenen pelerinler ve slinger cihazı da geniş alanlarda daha kolay seyahat etmemizi sağlarken bazı savaş avantajları da sağlayacaklar zırhlar gibi. Oyunla ilgili beğenmediğim tek değişiklik eskiden kurması zaman alan tuzakların şimdi pıt diye yapılıyor olması, bu oyunu biraz kolaylaştıracaktır. Ha ama şunu da ekleyeyim, kuralına göre oynamazsanız *Monster Hunter*'ın aşırı zorlaştığı zamanlar olur, bu durum yeni oyunda da değişmeyecek ve oyun giderek zorlaşacak. Çok daha kişilikli, sürükleyici ve sinematik bir hikâye anlatımı da yeni oyunun kozları arasında.

2018'i kapattım ben

Bir seri ancak bu kadar güzel yenilenir ve değiştirilir. Eğer bir erteleme olmazsa Capcom'un şaheserine 26 Ocak'ta kavuşacağız ve o gün geldiğinde benim gibi mağarasına kapanıp oyuna gömülecek insanların sayısı da gün be gün çoğalıyor. Yıllarca görmediğiniz eski bir dostunuzun yeni halini görüp şok olmak ve yine de aynı keyifli muhabbeti çevirebilmek gibi olacak *World*. Kapımızdan içeri gireceği günü dört gözle bekliyorum.



Canavar avcılığı öyle kolay iş değil. Tek vuruşta ölen yaratıklar beklemeyin!

TÜR: Avcılık / Aksiyon **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Ocak 2018



BU AY *Ne oldu?*

HANİ ÇOK ÖNEMLİ BİR HABER SAYILMAZ AMA OYUNGEZER DİYE BİR DERGİ VARMIŞ, BU AY ONUN 10. YILI KUTLANIYORMUŞ DİYE SÖYLENTİLER VAR. İÇERİDEN BİLGİ ALDIK, DOĞRULAYALIM: GERÇEKTEN ÖYLE. BUNUN DIŞINDAKİ HABERLERİMİZ GENELDE KARAMSAR MAALESEF AMA ARADA GÜZEL ŞEYLER DE YOK DEĞİL: TÜRKİYE'DEKİ ESPORUN GELİŞİMİ İÇİN EPEY OLUMLU ADIMLAR ATILIYOR ÖRNEĞİN. BAKALIM ONUN DIŞINDA BOL SANSASYONLU BU AYDA NELER OLDU?

TARIK KAPLAN



1 **Call of Duty: WW2**'nin PC betası serinin maalesef ki artık geleneksel hale gelmiş olan hileci sorununa çok erken teslim oldu. Oyuncuların isyanı üzerine Sledgehammer Games de oyunun asıl sürümünde **hile karşıtı önlemlerin bulunduğunu** ama bunların betada uygulanmadığını söyleyerek yüreklere su serpmeye çalıştı. Etkili bir çözümdür bu inşallah!



2 **Horizon: Zero Dawn**'ın **tüm** DLC'lerini kapsayan Complete Edition'ın **6 Aralık**'ta çıkacağı duyuruldu. Yeni ek paket **Frozen Wilds** ise 7 Kasım'da çıkmış olacak.

3 **F1 eSpor turnuvası finallerinde** bir de Türk oyuncu bulunuyor: **Cem Bölükbaşı!** 24-25 Kasım tarihlerinde oynanacak finalde kendisine başarılar diliyoruz!





4 Bethesda, oyun basınına önceden **inceleme kopyası** göndermeme huyundan sonunda vazgeçiyor. Yani oyunları ilk haftasında almadan önce incelemelerini okuyabileceksiniz demek ki, herkes kârlı çıkıyor sanırım.

5 Harika indirimler ve paketler sunup bu sırada gelirlerini bağış kurumlarına dağıtan harika site **Humble Bundle**, dev oyun portalı **IGN tarafından satın alındı.** Sistemde herhangi bir şeyin değişmeyeceğini açıkladı IGN yetkilileri. Bu arada biz de Steam için Valve'la pazarlığa devam ed..

6 **PS4**'e mini minnacık bir kontrolcü geliyor: **Mini Wired Gamepad**. Küçük parmakların da PS keyfini alabilmeleri için çıkacak kontrolcü, **DualShock 4'ün yarı fiyatına** satılacak. Habere en çok sevinenler 10 yaş altı oyuncular ve Donald Trump oldu (kısa haberde politik şaka yapma qeyfi).



7 **Call of Duty: WW2**'deki üzeri kapalı bir cinsel saldırı sahnesi Avustralya'nın derecelendirme kuruluşunca **cinsel şiddet tehdidi** ibaresinin oyuna eklenmesine sebep olunca oyundaki sahne değiştirildi ve bu ibare kaldırıldı. Sahnenin diğer bölgeler de kaldırılıp kaldırılmayacağını bilmiyoruz şimdilik.



8 Mass Effect 3 ve Andromeda'da oynanış tasarımcısı olarak çalışan Manveer Heir, **EA'in neden oyunları çok oyunculu ve açık dünya tercih ettiğini** çıtlattı: Mikro-ödemeler. Söylediğine göre MEA için 15,000 dolara kadar harcayan oyuncular varmış. Manveer'in adını geçtiğimiz aylarda farklı bir şekilde, ırkçılık suçlamalarıyla duymuştuk ilk olarak. Tüm açıklamaları şurada: **tinyurl.com/ogz-121-mikro**

9 Biz Red Dead Redemption 2'yi bekleyeduralım, Rockstar Games **Max Payne 2, GTA Vice City Stories** ve **Midnight Club 3** gibi daha eski klasiklerini **yeni nesil konsollara** getirmek için adım atmışa benziyor. Herhangi bir tarih yok şimdilik ama Max Payne'in dönüşüne hayır demeyiz.





10 **Dragon Age: Inquisition**'ın yönetmeni Mike Laidlaw **Bioware**'deki işinden ayrıldı. Firmanın yeni oyunu Anthem'le ilgili henüz yeni bir haber yok ama stüdyonun kendi içinde bir değişim süreci olduğu gayet açık. Umarım iyi yönde olur bu değişim.

11 Türk oyunculuğu için güzel şeyler oluyor. **PEGI** (oyunlar için yaş sınırlaması) sisteminin Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu'nun sempozyumunda sunumunun yapılması sistemin yakında Türkiye'ye geleceğinin habercisi olabilir. Ayrıca **Türkiye Elektronik Sporlar Federasyonu**'nun kurulacağı müjdesini de aldık ki bu gerçekten ciddi bir gelişme. Oyunlara karşı alışılmış korkularımızı toplum olarak yenmemizi sağlayacak adımlar olacaktır bunlar.



12 Oyun geliştiricileri, oyunculara karşı açık olmanın aslında ne kadar zor ve korkutucu hale geldiğinden bahsetti geçtiğimiz aylarda. **Overwatch**'ın başındaki **Jeff Kaplan** da epey ciddi örneklerle destekledi bu tartışmaları. Yerim olmadığından şöyle yönlendireyim sizi: ***tinyurl.com/ogz-121-jeff***



13 **Geçmişte yaşanan taciz olaylarının ifşa edilmesi** dalgası oyun sektöründe de etkilerini göstermeye başladı. **Naughty Dog**'un eski bir çalışanı da iş yerinde bir üstü tarafından cinsel tacize uğradığını, durumu Sony İ.K'ya açınca ertesi gün kovulduğunu ve susması için şirketin 20 bin dolar teklif ettiğini anlattı Twitter'dan. Naughty Dog da kısa süre sonra suçlamaları reddetti tabii. Aynı şekilde **NeoGaf**'ın kurucusu Evilore için de benzer bir iddiada bulunuldu, site birkaç gün kapalı kaldıktan sonra yeniden açıldı.

14 Oyun incelemelerinin toplandığı **OpenCritic** sitesi yakın zamanda içerisinde loot box olan oyunları, oyuna etki eden ve sadece kozmetik kutulara göre kategorileyecek bir sistem getirecek. ESBR ise bu kutuları DLC ve diğer ek içeriklerle aynı kategoride değerlendirmeye devam edip ekstra bir uyarı ibaresi koyulmayacağını ve kumardan da saymadığını duyurdu.

15 **Activision** 2015 yılında, online oyunlarda kişileri kendilerinden güçlü oyuncularla eşleştirip onları **mikro-ödemelerle** eşya satın almaya itecek bir sisteme patent başvurusu yapmıştı ve bu patent geçtiğimiz ay kabul edildi. Parası olmayanın eğlenemeyeceği bir geleceğe epey sıcak bakıyor bazı firmalar.

16 EA'in bünyesinde bulunan, Dead Space'in yapımcı stüdyosu **Visceral Games kapatıldı.** Stüdyonun **yeni bir Star Wars oyunu** üzerinde çalıştığı biliniyordu, o oyun da baştan yenilenecek ve farklı bir yapıya bürünecekmiş. Nasıl bir yapı olacağıyla ilgili içimde pek iyi hisler yok açıkçası.



RED DEAD REDEMPTION 2

Fragmandan neler öğrendik?

YASİN İLGÜN

Rockstar Games, Eylül ayının sonlarına doğru kelimelerle anlatamayacağım seviyede büyük bir heyecanla beklediğim Red Dead Redemption 2'nin son fragmanını hayranlarıyla paylaştı.

Western temalı oyun sayısı zaten bir elin parmaklarını geçmiyorken bunu açık dünya olarak sunabilen, bir de altını doldurabilen oyun yok. Tabii bu kişisel fikrim ancak John Marston'ın kefaret hikâyesine yaklaşabilen olmadığına adım gibi eminim.

Gelelim bu yeni fragmanla birlikte neler öğrendiğimize. Bu noktadan itibaren yer yer teorilere de kaçacağımı belirtmek isterim.

Oyunda ana karakterimiz Arthur Morgan isimli bir haydut olacak ve Morgan da tıpkı Marston gibi Dutch van der Linde'nin çetesinde yer alıyor. Tabii çete hâlâ ayakta olduğu için oyunun 1911'den önceki bir tarihte geçtiğini söyleyebiliriz. İlk oyun 1911'de geçiyordu ve efsanevi 1911 tabancasını sahada ilk kullanan isimlerden biri de John Marston'dı. Fragmanda gördüğümüz Dutch'ın ilk oyundaki Dutch'a oranla bir hayli genç durduğunu da göz önünde bulundurmak lazım tabii. Red Dead Redemption 2'nin ilk oyundan önceki bir tarihte geçtiği kesin gibi, ancak bazı oyunlarda hikâye anlatımı alternatif bir yaklaşımla karşımıza çıkabiliyor. Belki de Morgan'ın geçmiş anılarını oynuyor olabiliriz veya oyunun geçtiği asıl dönem 1911'den ilerideyken sıklıkla "flashback" yaşayıp Dutch'la anılarımızı hatırlıyor olabiliriz. Rockstar bu tip bir anlatıyla daha önce karşımıza çıktı. Ha, arada kaç sene olabilir kısmı biraz muamma. Ancak bizim tanıdığımız Dutch'un saçlarına aklar düşmüşken bu yeni oyunda gür ve kapkara saçlı bir Dutch var. İki oyun arasında herhalde yaklaşık bir 10 sene olacaktır diye tahmin ediyorum.

Bildiğimiz ve gördüğümüz bir diğer şey de lanet olasıca Bill Williamson'ın bu oyunda da yer alacağı... İlk oyunda kendisinden kurtulduktan sonra muradıma ermiştim ancak son fragmanda yine karşımıza çıkıyor. Dutch, Williamson ve Morgan'ın arkasında cayır cayır alevler var, binayı ateşe vermişler.

Fragmana ve Morgan'ın kullandığı bazı ifadelere bakarak bu oyunun çok daha karanlık bir havası olacak diyebilirim. İlk RDR bir kefaret hikâyesiydi. Marston'ın günahlarından arınma ve normal bir hayat kurma çabasıydı. Ancak ilk etapta Arthur'un böyle bir derdi varmış gibi gözükmüyor. Hatta çalıp çırpmak, öldürmek işine geliyor bile olabilir. Kendisini genel olarak beraberinde getirdiği bir yıkımla gördük. Babası yeni ölmüş genç bir arkadaşı annesi üzerinden tehdit etti ve bunu da alabildiğine acımasızca yaptı. Galiba bu sefer gerçekten de kötü adamı oynayacağız.

Red Dead Redemption 2'yle birlikte oyuna pek çok yenilik gelecek ve kahramanımız belki de yüzebilecek! Gerçi Vahşi Batı'da yüzülebilecek yerlerin sayısı bir elin parmağını geçmiyor o ayrı konu. Ama karşımıza çıkan tüm yenilikler arasında en heyecan verici olanı Arthur'un aynı anda iki tabanca birden kullanması. Bu onu ikonik bir hale getirecek gibi gözüküyor.

Ah bir de Red Dead Redemption 2'nin çıkış tarihi açıklansa da bu belirsiz bekleyiş bir hedef kazansa...

FRAGMANDA GÖRDÜKLERİMİZE BAKARAK BU OYUNUN ÇOK DAHA KARANLIK BİR HAVASI OLACAĞINI VARSAYABİLİRİZ.



Vahşi Batı atmosferinin ilk RDR'den bile iyi verileceği konusunda kimsenin şüphesi yok.





TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Rockstar **DAĞITIM:** Rockstar **PLATFORM:** PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018 İkinci Çeyrek

PS4

PlayLink FOR PS4™

16 www.pegi.info

Hep Birlikte Oynayın

PS4™'e özel PlayLink, hep birlikte oyun oynamanın yepyeni bir şekli. Tek ihtiyacınız olan bir akıllı telefon, PS4™ ve TV.





Çiz

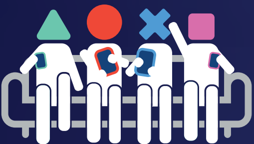
SALLA

FOTOĞRAF ÇEK

ŞARKI SÖYLE

DOKUN

TELEFONUNU KONTROL CİHAZI OLARAK KULLAN









Tür: Parti Testi

SATIŞTA



Tür: Polisiye Gerilim

KASIM 2017



Tür: Bilgi Yarışması

KASIM 2017



Tür: Parti Oyunları Koleksiyonu

MART 2018



Kahraman sistemine gelen değişiklik en nokta atış düzeltmelerden biri.





STAR WARS: BATTLEFRONT II

Eyvah! Loot Box!

YASİN İLGÜN

EA Games ve DICE'ın elinden çıkan ilk Battlefront bence muhteşem bir oyundu, tabii bazı kocaman eksikleri dışında... Buram buram Star Wars koksa da uzay savaşları yoktu, DLC'lerin toplam ücreti bir oyun parası daha ediyordu ve oyunda senaryo modu bile es geçilmişti.

Yani firmaların bitmemiş oyun çıkarmasına bile alışır hale gelmişken (ki DICE bu konuda bayağı bir mimlidir) karşımıza taş çatlasa yarısı bitmiş oyun çıkınca isyan ettik. Ancak EA Games sağ olsun son bir iki yılda kullanıcılarıyla ilişkilerini iyileştirdi ve bu Battlefront II'ye de yansıdı. Oyunda DLC'ler ücretsiz olacak ve o yukarıda bahsettiğimiz fantastik eksikliklerin hepsi giderilecek. Hatta giderildi, çünkü oyunu EA Play'de oynadım, üstüne iki betasını da kaçırmadım. Hep diyorum heyecanla bekliyorum diye, lafta değil yani.

Gelgelelim son betada karşımıza bir loot box fiyaskosu çıktı. Oyunda loot box dediğimiz eşya sandıklarının olacağını zaten biliyorduk, ama bir umut tıpkı Overwatch'ta, CS:GO'da olduğu gibi sadece kozmetikle sınırlı kalır diyorduk. Bizim saflığımızmış, zira seviye atladıkça hediye olarak aldığımız bu sandıkların içerisinde "Star Card" dediğimiz ve bu noktadan itibaren yıldız kartı diye anacağım hediyeler çıkıyor. Yıldız kartlarında geliştirmeler, kozmetikler ve yeni silahlar yer alıyor. Buraya kadar sıkıntı yok, neticede seviye atlayınca alıyoruz bunları. Amma velakin isteyen parasını basıp dilediği kadar kutu satın alabiliyor. Eh, haliyle bir sürü ekipmana ve silaha falan da emek harcamadan ulaşmış oluyor. Son betadaki oyun modlarını konuşmak yerine herkes şu an eşya sandıkları konusuna odaklanmış durumda.

Bu açık betada hem hava savaşları hem yer savaşları hem de birkaç yeni oyun modunu deneme şansı buldum. Taş gibi olmuş. Yine Star Wars havası eksiksiz, yine o ciuv ciuv lazerli, blaster'lı, ışın kılıçlı atmosfer kusursuz bir şekilde karşımızda. Ancak oyun "pay 2 win" olacak gibi ve şimdiden sayısız oyuncunun kalbini kırdılar ve bazılarını da kaybettiler.

Strike Modu'nun mevcut hali bile oldukça keyifli, ancak eksileri de yok değil. Özellikle First Order'ın genel olarak güçsüz bir grup olması Strike Modu gibi anlık performansların büyük fark yarattığı bir modda kabul edilemez. Gerçi EA ve DICE da bunun farkında ve First Order sınıflarını aldıkları geri bildirimler dâhilinde güçlendireceklerini belirttiler. İlk Battlefront'tan da hatırlayacağınız üzere Rebel tarafı Hoth'taki haritada nadiren kazanabiliyordu ancak daha sonra oyuna denge gelmişti.

Oyunun uzay savaşları kısmı da potansiyelinin hakkını vereceğe benziyor. Kahraman sınıfında olan gemileri kullanmak ayrı bir keyif. Millenium Falcon tam bir "tank" ve Vader'dan Yoda'ya kadar pek çok farklı kahraman gemisi mevcut. Normal savaş gemileri de karakteristik özelliklere sahipler ve uzay savaşlarının o kaosu harikulade bir şekilde yansıtılmış. Umarım senaryo modunda da bu tip tadı damakta bırakan uzay savaşı tecrübeleri yer alır.

DICE daha ben bu yazıyı yazarken bir açıklama yaptı ve betadaki eşya sandığı sisteminin dengeleneceğini duyurdu. Bazı çok güçlü silahlar belirli seviyelere gelmeden kullanılamayacak ve geliştirilemeyecek. Oyunu düzenli olarak oynayıp belirli bir noktaya gelmemiş oyuncular bu silahları vb. kullanamayacak denmiş. İyi de bu da sıkıntıyı biraz daha öte bir zamana ertelemek değil mi sevgili DICE?

TÜR: FPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** Electronic Arts **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Kasım 2017



Modculuk öldü mü? Wasteland kurak kaldı mı?

BETHESDA CREATION CLUB

EREN ERYÜREKLİ

Bu yıl E3 sırasında çıkan Youtube videosu 67 bin 'dislike' alan Bethesda'nın yeni bebeği Creation Club'dan biraz bahsedeyim sizlere. Özellikle *Skyrim* ve *Fallout 4* oyunlarına ekstra içerik sağlamayı hedefleyen bu servis neden beğenilmedi ve böylesi bir infial yarattı dersiniz? İlk sebep elbette Bethesda'nın iki yıl önce yapmaya çalıştığı ve gelen tepkiler üzerine Valve tarafından kapatılan, paralı modları oyunların ekosistemine dâhil etme çabasıydı. Yani adamlarımızın sabıkalı olduğu bir konu bu.

Halbuki hepinizin bildiği gibi Bethesda oyunlarının can damarıdır modlar ve hem serbest kullanılabilmeleri hem de şirketin onlara yıllar içerisinde verdiği destek *Skyrim* gibi bir oyunu halen oynanır kılmakta ve eleştirilen yönlerine rağmen *Fallout 4*'ü ayakta tutmakta. Peki Bethesda ne yapıyor? Paralı mod fikrini allayıp pullayıp yeniden önümüze koyuyor, ama buna paralı mod demekten de itinayla sakınıyor. Creation Club'ın ilk içeriklerine baktığımızda gördüğümüz şeyler bizi pek heyecanlandırmadı zira birkaç zırh ve kozmetik özelleştirmelerden başka bir yenilik ortada yok. İyi, güzel de canım kardeşim ben bunların âlâsını bedavaya buluyorum zaten Nexus modlarından. Neden bir de para vereyim ki aynısının lacivertine? Bu noktada Bethesda'nın savunması şu; Creation'lar (Creation Club içeriklerinin genel ismi) bizim tarafımızdan üretildiği için oyunla uyumlu ve başarımlarınızı etkilemiyor bazı modlar gibi, ayrıca hepsinin çevirisi var ve bizim tarafımızdan test edilip onaylandıkları için oyunun genel kalitesinden sapmıyorlar. Ayrıca buradan aldığınız bir ürün bütün platformlarda geçerli oluyor. Buraya kadar güzel, lakin ortada bir sıkıntı var ki o da içeriğin hem zayıf hem de pahalı olması.

Her şey ateş pahası

Şimdi diyelim ki bir adet Hellfire Power Armor almak istiyorsunuz *Fallout 4* için. Bu arkadaş 500 kredi ederinde, o krediyi de gerçek para harici kazanma yolunuz yok. Steam'in Türkiye sayfasında 750 kredi 28 TL fiyatla satılıyor. Yani siz ortalama 17-20 TL'ye sadece bir zırh alabiliyorsunuz. Benzer durumlar *Skyrim*'in güçlü yayları ve zırh setleri için de geçerli. Attığınız her okta rastgele bir lanet atan yayın fiyatı yine bu ayarlarda. Yani aslında oyunun kolaylaştıran bir hileyi parayla almak gibi bu.

Diğer bir can sıkıcı durum Creation'ların dosya formatlarında yatıyor. Bu format esl. olarak geçiyor ve kendisi 4049 birimlik veri içeriyor. Yani bir Hellfire Power Armor'un 300 birim veri kullandığı düşünülürse, gelecek olan içeriğin

ne kadar kısıtlı olacağını öngörebilirsiniz rahatlıkla. Bu noktadaki eleştirilere Bethesda, servisin esm. yani çok daha büyük veri taşıyabilen dosyaları da destekleyeceği şeklinde cevaplasa da buna örnek gösterebileceğimiz bir içerik henüz bulunmuyor. Yani bir süre daha bedavaya bulabileceğiniz zırh setlerini ve kozmetik ürünleri satmaya devam edecekler gibi. Fiyat performans açısından bakıldığında kesinlikle kullanıcı dostu olmayan bu sistem tamamen yapımcının cebini yandan yandan dolduracak bir araca dönüşmüş gibi duruyor ve Bethesda ne derse desin Creation Club içeriği şu an paralı ve üstelik içerik fakiri modlardan başka bir şeye benzemiyor. Ki modların esprisi zaten serbest olmaları ve kullanıcılara ekstra içeriği ücretsiz olarak vermeleridir. İnsanlar bu Creation Club'dan o denli bunalmış durumda ki oyuna girdiğinizde menüde daimî olarak duran Creation Club mesajlarını kaldıran bir mod bile yapıldı. Kontra modlama bu olsa gerek.

Skyrim Survival Mode rezaleti

Aslında güzel olan bir içeriğin nasıl para tuzağına dönüştüğünü anlatacağım şimdi sizlere. *Skyrim* için çıkacak olan Survival Mode özellikle oyunu oynama şeklimizi tamamen değiştireceğinden gerçekten taze bir nefes üfleyecekti karla kaplı diyarlara, hatta betası için ilk bir hafta da bedava olarak Creation Club'da yer aldı. O esnada indirenler aynen kullanmaya devam edebilecekler, bu güzel. Lakin balık şurada kokmaya başlıyor; Survival Mode'un ilk fragmanlarında bu eklentinin 500 kredi olacağı yazılıydı. Yani en ucuz 28 TL'lik 750 kredili paketle bu moda sahip olabilecektiniz. Lakin betaya katılanları satın alma sayfasında bir sürpriz bekliyordu. Survival Mode şimdi 800 krediydi!

Yani, pes! Hani ayıp, bayağı bayağı çakallık da diyebilirsiniz buna. Zira o 800 kredi için en azından 52 TL'lik 1500 krediyi almanız gerekiyor. Kalan 700'le de artık ne alırsanız alırsınız ama önceden 500 deyip de çıktığında 800 yapmak cidden ahlaksızca bir davranış ve durumu fark eden insanların tepkilerini buraya yazsam dergiyi kapatıp gitmek zorunda kalırız. Ha bu arada Creation Club içeriğinin başlarda şöyle de ilginç bir problemi vardı; diyelim ki siz tek bir kaplama satın aldınız pipboy için, buraya kadar bir sorun yok. Lakin oyun dosyaları bir anda şişti, sebep Creation Club'dan bir tane bile içerik alsanız diğer tüm içeriği de indiriyor olması arkadaşın, ama satın almadıkça da kullanamıyorsunuz bunları. Hatta ilk içeriğin 681 MB boyutunda olduğunu da not olarak belirteyim ki durumun gereksizliği anlaşılsın. Sonradan PC için çözülen bu durum konsollarda halen geçerli, yani bir zırh alacağım diye bir anda diskinizin yarısını dolabilir.

Bunun neresinden tutsak elimizde kalıyor Bethesda

İlk iki ayında epey çalkantılı bir süreçten geçen Creation Club oyununa renk katmak isteyen kullanıcılar için resmi olmasından dolayı güzel bir uygulama gibi gözükse de Bethesda'nın para söğüşleme makinesi gibi işliyor. Yukarıdaki fiyatlara, onlarla alınabilenlere siz de internetten bir bakın, sonra gidip Nexusmods sitesinden tamamen ücretsiz indirebileceğiniz içeriklere bir göz atın. Creation Club belki zamanla daha güzel içeriklere sahip olacaktır, fakat şu haliyle sıradan modları fahiş fiyatlara satan bir yer görünümünde. Şimdi bana söyleyin; sizce de burada kullanıcıyı sömürmeye yönelik art niyetli bir iş modeli benimsenmiyor mu?

BETHESDA'NIN GÖRÜNMEZ SUÇ ORTAĞI STEAM

Paralı mod fikrini ortaya ilk çıkaran Bethesda değil Valve'dı aslında. Steam Atölye sayesinde sayısız oyuna mod desteği verip oyun sürelerini katlayarak arttıran firmanın genel görüşü, paralı modların hem oyuncuya daha fazla seçenek sunmak, hem de modculara bu işi tam zamanlı bir iş olarak yapma imkânı vermek adına oldukça mantıklı bir düşünce olduğuydu. Ha tabii kendileri bu konuya pek değinmese de Valve'ın kendi oyunları için de sürüsüne bereket paralı mod çıkacağı ve tüm bu satışlardan çuvallar dolusu para kazanacaklarını unutmamak gerek. Başlangıçta Skyrim üzerinden tanıtılan bu yeni fikir ortaya çıktığı anda öyle bir kıyamet koptu ki, henüz bir haftalıkken hemen geri çekildi. Valve'ın patronu Gabe Newell'ın hâlâ paralı modların iyi bir fikir olduğunu düşündüğünü söylemlerinden biliyoruz ve gelecekte bunun tekrar karşımıza çıkacağına da kesin gözüyle bakabiliriz ama şimdilik sütten ağızları yanmış görünüyor neyse ki. - TARIK



Chinese Stealth Armor	400 credits	$2.92 - $4.28
Modular Military Backpack	400 credits	$2.92 - $4.28
Morgan's Space Suit - Prey	300 credits	$2.19 - $3.21
Pip-Boy Paint Job - Onyx	50 credits	$0.37 - $0.54
Pip-Boy Paint Job - Swamp Camo	50 credits	$0.37 - $0.54
Pip-Boy Paint Job - Chrome	50 credits	$0.37 - $0.54
Power Armor Paint Job - Black	100 credits	$0.73 - $1.07
Homemade Shotgun	200 credits	$1.46 - $2.14
Prototype Gauss Rifle	400 credits	$2.92 - $4.28
Modern Furniture Workshop Pack	300 credits	$2.19 - $3.21
Hellfire Power Armor	500 credits	$3.65 - $5.35
Power Horse Armor	250 credits	$1.83 - $2.68
Total Cost	3000 credits	$21.90 - $32.10

Gayet basit zırhlar için bile konuşulan paralar, mod yapım ruhuna aykırı her şeyden önce.



MOD YAPIMCILARININ PARA KAZANMASI GÜZEL BIR FİKİR AMA BEDAVA İÇERİĞİN DE KISITLANMAMASINA ÇOK DİKKAT ETMELİ.



GİRAY ÖZİL

BLIZZARD'DAN SONRA HAYAT

"Nasıl bir para biriktirdiyse artık…"
"Ben bu arkadaşı tanıyorum, birine âşık oldu ve buna kız vermediler."
"Blizzard'dan ayrılıp internet kafede çalışacak gibi konuşuyorsunuz."
"Tüm kalbimle işsiz kalıp sokaklara düşmesini diliyorum."

Bir forumda sekiz sayfa tartışmışlar işimden ayrılışımı. Yahu ben sekiz sayfa düşünmedim ki ayrılmadan önce? İçime o kurt düşer düşmez başka seçeneğimin olmadığını biliyordum, ayrıldım gitti. Beni düşündüren ayrılırsam ne olacağından çok ayrılmazsam yaşayabileceğim pişmanlıktı.

Hayatta büyük kararları verirken en büyük hedefim gelecekteki pişmanlığımı en aza indirgemek. Uzun uzadıya düşünerek verilen nice karar yanlış çıkıyorsa, "kelebek etkisi" bu kadar gerçekse... Oturup aylarca seçimlerin artılarını eksilerini tartmamızın anlamsız olduğu görüşündeyim.

Peki ayrıldıktan sonra sırt çantamla buzulları şelaleleri arşınlarken Nirvana'ya mı erdim, hayatın sırrını mı çözdüm? Hayır. Blizzard'da çalışmayı özledim mi? Hem de nasıl! Böyle bir maceraya atıldığım için pişman mıyım? Asla.

Yakınlarda Blizzard'daki arkadaşlarımı ziyarete gittim. Nasıl hissedeceğimi merak ediyordum, ister istemez "keşke" demekten korkuyordum. Eski ofisime girdiğimde ilk gözüme çarpan tahtadaki ninja kaplumbağa oldu. Şu hayatta tek çizebildiğim şey ninja kaplumbağa olduğu için canım sıkıldıkça oraya buraya ninja kaplumbağa çizerim sebepsizce, artık bir nevi imzam benim. İki sene önce çizdiğim kaplumbağa aynı yerde duruyordu. "Aa ne güzel, benden hatıra olarak saklıyorlar" dedim kendi kendime. Sonra diğer bir köşeye baktım, ayrılırken evimi kapattığım için üşenip ofiste bıraktığım bozuk XBOX 360 direksiyonu ve Windows XP programlama kitabı da hâlâ oradaydı. "Ee ne üzerinde çalışıyorsun bu aralar?" diye sorduğum herkes istisnasız "bildiğin gibi işte, aynı şeyler" cevabını verdi. Birden fark ettim ki o kaplumbağa beni özledikleri için orada durmuyordu. Sadece silmek kimsenin aklına gelmemişti. Çünkü Blizzard kampüsünde zaman farklı bir hızda ilerliyordu. Blizzard oyunları neden geç çıkıyor sanıyorsunuz?



O gün tekrar anladım ki benim orada kalma şansım zaten hiç yoktu. Gerçi Oyungezer'deki son yazımda da söylemiştim ama tekrar edeyim: Evet Blizzard gerçekten çalışmak için mükemmel bir yer. Bütün iş arkadaşlarınız alanlarında dünyanın en iyilerinden, milyonlarca oyuncunun heyecanla beklediği projelerde çalışıyorsunuz... Ancak her şey yavaş, her şey çok "belirli" ve risksiz.

Bazıları için bu sorun olmayabilir, hatta tercih sebebi bile olabilir. Tamamen kişiliğinize bağlı. Belki ileride bir gün benim de aradığım şey bu olur. Ancak son gidişimde tekrar gördüm ki kariyerimi sadece bu şekilde geçirseydim bir noktada geriye bakıp pişman olmamam mümkün değildi. O yüzden doğru kararı verdiğime inanıyorum.

Peki ne yaptım bunca zaman? İlk fark ettiğim şey zamanımızın ne kadar kısıtlı olduğu oldu. Biraz karamsar olacak ama otuzlu yaşlarınıza geldiğinizde taş çatlasın elli kez daha güneşin etrafında döneceğiniz kafanıza dank ediyor. Bir anda her şeyi yapmak istiyorsunuz. Bir de gününüzün 8-9 saatini verdiğiniz işiniz ortadan kalktığında sanki istediklerinizin hepsini başarabilirmişsiniz gibi geliyor. Kendinize Antarktika'da penguenlere barınak inşa ederken Esperanto dilinde şiir yazmayı, orta çağ öncesi İskandinav edebiyatı alanında uzmanlaşırken on ülkede maraton koşmayı hedef koyabiliyorsunuz.

Ayrılmadan önce yeni hayatımda başar-

BAŞARMAK HER ZAMAN ELDE ETMEK DEĞİL, BAZEN REDDETMEKTİR... GİRAY'IN GÜNLÜĞÜ YİNE İLHAM VERİYOR.

mak istediğim şeylerin listesini yapmıştım. Sonra o listenin gerçekçi olmadığını kabul edip (hayır, on ülkede maraton koşmak listede değildi) 4-5 tane hedefe indirgedim. Ancak bir senenin sonunda fark ettim ki gerçekçi olmak gerekirse bu bile çok fazlaydı. İnsan maalesef aynı anda en fazla bir, çok zorlarsa iki alanda kayda değer başarı gösterebiliyor. Bunu unutmamak ve gerçekten odaklanmadığınız bir hedefe ulaşmayı beklememek önemli.

Birkaç proje üzerinde çalıştım kendi kendime. Hepsi ticari anlamda başarısız oldu. Fakat zaten ticari başarı birinci amaç değildi. Bilindik oyun projeleri değil de deneysel, başarı şansı düşük ancak "olur da tutarsa..." tarzı çalışmalardı bunlar. Bu başarısızlıklardan çok şey öğrendim ve en azından deneyerek görmüş oldum. Her zaman hiç denememekten daha iyi.

Çok seyahat etme şansım oldu. Hayatın neresinde olduğunuzu, sahip olduklarınızı, değerlerinizin geçerliliğini başka türlü bilmeniz çok zor. Ancak bir buçuk sene bir sırt çantasının içinden yaşadıktan sonra bir noktada kendinize ait bir yatakta uyanmak istiyorsunuz doğal olarak. Ayrıca elbette bütçem sonsuza kadar bu hayat tarzına izin vermeyecekti (bazı forum kullanıcılarının iddialarının aksine). Göçebe hayata son vermenin vakti gelmişti.

İlk düşüncem yine büyük bir oyun şirketine dönmekti. Ancak sonra fırsatım varken biraz daha farklı alanda, daha büyük rol oynayabileceğim bir şirketi denemeye karar verdim. Blizzard tarzı bir yerde yükselmek oldukça zor zira önünüzdeki herkes 10-15 senedir orada ve benim aksime bir yere gitmeye niyetleri yok. Dolayısıyla büyük takımdaki müzmin yedek konumunda kalıyorsunuz, ancak ikinci lig takımlarıyla yapılan kupa maçlarında ilk 11'e giriyorsunuz. O pozisyonda kalıp rahat rahat maaşınızı almaya devam edebilirsiniz veya Karabükspor'da yıldız oyuncu olursunuz. Ben bu kez Karabükspor'u seçtim.

Bir diğer önemli faktörse esneklikti benim için. Seyahatle geçen bir buçuk yılın ardından düzenli bir ofis işine başlamak içimden gelmedi. Dolayısıyla pazarlık yaparken ofisten değil de uzaktan çalışabilmeye ikna ettim Karabükspor yönetimini. Yani internetim olduğu sürece her yerden çalışabileceğim. Bu sayede seyahatlerime aynı sıklıkta olmasa da devam edebilmeyi umuyorum.

Tabii bu planlarım ne kadar gerçekçi bilemiyorum, bilmemek de hoşuma gidiyor bir açıdan doğrusu. Şu an için keyfim yerinde. Her gün açık havada kod yazıyorum, kendi çalışma saatlerimi kendim belirliyorum. Önceden çalıştığım şirketlerde alamadığım derecede sorumluluk alabiliyorum. Instagram'da Vietnam'da çekilmiş güzel fotoğraflar görünce "Kasım'da da Vietnam'a gidip oradan çalışayım bari" diyebiliyorum. Her şey elbette mükemmel değil ve bu tercihim yüzünden feragat ettiğim pek çok konu var. Ancak bu deli cesaretinin beni getirdiği noktadan şimdilik memnunum. Karabük'e şampiyonluk yaşamaya geldim. Gelecekte pişman olmamak umuduyla!



OYUN EZER



AYIN EZENİ:
YASİN İLGÜN

INJUSTICE 2

Ben koyu bir çizgi roman hayranıyım ve özellikle DC'nin karakterlerine ekstra hayranlık besliyorum. Hatta en sevdiğim kahraman Thomas Wayne'in Batman'idir. Tabanca kullanan, mevzuyu kanlı bir hale getirmekten çekinmeyen o Batman benim için bir tanedir.

Gelelim Injustice oyunlarında karşımıza çıkan pısırık Batman'e... Alfred'in pata küte dövdüğü Superman'i bir türlü durduramayan vitaminsiz Batman'e. Gerçi onu suçlamak da yersiz. Konu Injustice olduğunda hikâye dönüp dolaşıp "Superman'i ancak Superman durdurabilir" noktasına geliyor. İlk oyunun sonlarına doğru iyice tadı kaçan Diktatör Superman ikinci oyunda da karşımıza çıkıyor. Her nasılsa hapiste geçirdiği beş yılın sonunda gram değişim yaşamamış.

DC'nin her büyük hikâyesinde (film, oyun, çizgi roman) olayın dönüp dolaşıp "bu kötülüğü ancak Superman durdurabilir" şeklinde önümüze sunulmasından bana artık gına geldi.

- Hikâyenin kötü adamı Superman abi o zaman n'apcaz?
- Başka bir evrenden Superman getirin o halleder.

Injustice 2'nin oynanışıyla ilgili de bir iki minik sıkıntım var, o kadar. Yoksa bir dövüş oyunu olarak kendisiyle çok bir sorunum yok. Neticede belirli şartlar oluşturulmalı, yoksa Harley Quinn'in Flash'ı, Green Lantern'ı dövebileceği bir evren kulağa çok mantıklı gelmiyor.

Bununla birlikte "Gear System" dedikleri o kostüm parçası toplama olayı ve oyunu hafiften RYO'laştıran yeni özellik bana pek keyif vermedi açıkçası. Teknoloji ve oyunlar sürekli ve hızlı bir şekilde gelişmek zorunda ve bunu çok iyi anlıyorum, destekliyorum. Bununla birlikte saf dövüş oyunlarının RYO'ya kaçan bir şekilde gelişmesi ne derece mantıklı bilemiyorum. Ya bu konuda ben çok eski kafalı kaldım ya da bir şeyler yanlış yönde ilerliyor. Tabii etrafıma bakınca Injustice 2'nin bayağı bir tuttuğunu, incelemelerden de alnının akıyla çıktığını görüyorum. Demek ki bu konuda ben geri kafalı kalmışım diyorum. NetherRealm'deki geliştirici dostlarımıza göre bu fikir uzun bir zamandır kafalarındaymış ama ben DC kahramanlarına bu gear sistemini kafamda yediremedim. Belki başka bir dövüş oyununda kabul edebilirdim ancak Superman'in, Supergirl'ün zırhlanması bana komik geldi. Birkaç spesifik durum hariç ikisinin de zırha ihtiyacı olmaz normalde. Oyunda da o spesifik durumlar yok.

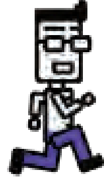
Neyse ki online dövüşlerde bu zırh güçlendirmelerini kapatma seçeneği var. Süper kahraman kostümlerinin gün geçtikçe teknolojik zırhlara dönüşmesi de hoşuma gitmiyor. Batman: Arkham serisindeki gibi hâlâ kostüm tadı veren zırhlara değil lafım. Karakterler robotlaştıkça onlarla olan bağım kopmaya başlıyor. Abidik gubidik metalik zırhlara gerek yok NetherRealm. Kahramanları geliştirmek yerine araba modifiye eder gibi hissediyorum. Abartılı geliyor olabilir kulağa ama tüm samimiyetimle söylüyorum bunu.

İnsan sevdiğini ezermiş Oyungezerler. Ben sevgili dostum Baran Köse gibi Injustice 2'ye âşık olanlardan değilim ama oyunu keyifle oynadım. Sadece koyu bir DC hayranı olarak abartıldığı kadar iyi bir oyun olmadığını düşünüyorum. Kötü Superman de, her zorlukta bir Superman'in asıl kahraman olması da artık baydı beni. Dövüş türünü de bu şekilde RYO'laştırmaya çalışmak da bana daha çok oyun içi para akışı sağlamak için bir şeyler uydurmak gibi geliyor ve bu hiç hoşuma gitmiyor.





Sinan Akkol



Hayallerinin peşinden inatla giden adam

M. İHSAN TATARİ

Bu köşede bugüne dek oyun dünyasına yön veren pek çok kahramanın hayatını paylaştık sizlerle. Şimdi, 10. yılımızı kutladığımız bu özel sayıda, sıra geldi hepimizin hayatına yön veren çok özel bir isme, gönüllerimizin kahramanı Sinan Akkol'a...

Profesyonel oyun yazarlığına 1997'de adım atmış olsa da kariyerinin başlangıcı çok daha eskilere, Amiga dönemlerine dek gider. Oyun ve dergicilik sektörünün yavaş yavaş PC'ye kaymaya başladığı o yıllarda Amiga'sından vazgeçmeye hiç niyetli olmayan Sinan, duruma bizzat el atıp internetin i'sinin bile olmadığı o dönemde kendi dergisini çıkarır. Üstelik hiç de küçümsenmeyecek bir başarı elde eder ve ta Tekirdağ'dan, İzmir'den okur mektupları almaya başlar. Oyun mecrasında bir şeyler üretmek o zaman bile hayallerinin arasındaymış anlayacağınız.

1997'de, Diablo'nun "şeytani" cazibesine kapılıp PC'ye geçişinden bir süre sonra Level'ın başlattığı yazarlık yarışmasına katılır ve *X-Com: Apocalypse* incelemesiyle birinciliği kucaklar.



"Ya kaç kere dedim ben yokken, 1. Hatice ve Ayşe ablalar tatlı yapmaya karar verirse karşı çıkılmayacak, 2. Tatlıdan bana da gönderilecek!"

Böylelikle yaklaşık 20 yıl sürecek, başarılarla dolu, upuzun bir maceranın ilk adımı atmış olur. Daha ilk sayılardan itibaren okurların kalbini kazanmayı başarır; çünkü gerek GameShow ekolüyle gerekse de eski bilgisayar dergileriyle büyümüş olanların aradığı, özlediği şeylere sahiptir: Samimi bir üslup, esprili tavırlar ve mütevazı bir kişilik.

Böyle böyle derken önce kadrolu yazarlığa, sonra Yazı İşleri Müdürlüğü'ne, oradan da Genel Yayın Yönetmenliği'ne dek yükselir. Uzunca bir süre boyunca M. Berker "Mad Dog" Güngör ve Eser Güven'le birlikte derginin en sevilen yazarları arasında yer alır. Bu esnada yanına önce Serpil'i, sonra Tuğbek'i katar ve hep birlikte Level'ı Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisi pozisyonuna taşırlar. Tabii bu zaman zarfında daha pek çok değerli editör de eşlik eder kendisine. Sinan'ın samimi ve içten üslubunu aynen benimseyen bu güzide insanlar topluluğu sayesinde bir nesil oyun ve dergi kültürünü onlardan öğrenir; "Büyüyünce astronot/pilot olacağım," hayallerinin yerini bir yenisi alır: "Büyüyünce Level'da yazar olacağım!"

İncelemelerinin yanı sıra hem derginin mektup köşesinde hem de ofis toplantıları gibi olayları abartı sanatının dibine vurarak anlattığı yazılarla okurlarını kırıp geçirmekten geri kalmaz. Askerden izine geldiğinde Solid Sinan (Kalın Sinan! Kendi esprisini kendisine satayım, hehe!) edasıyla ofis binasına gizlice sızmış gibi yazdığı *Diablo 2* incelemesi bugün bile dillere destandır mesela. Bunun yanı sıra *Had Safhada* adını verdiği köşe yazılarında ele aldığı konularla okurlarının hayatına farklı açılardan dokunmaya başlar; tavsiyeler verir, farkındalıklarını arttırır ve ne olursa olsun iyi bir insan kalabilmenin önemini aşılar onlara. Örnek alınası bir üstada, manevi bir ağabeye dönüşür çoğu kişi için. Bir nesil Sinan Akkol'la büyür âdeta. Hatta ondan sonraki de. Ve ondan sonraki de...

2000'li yıllarda, internetin iyice yaygınlaşmasıyla dergi sektörü temellerinden şöyle bir sarsılır. Ama kalitesinden ödün vermeyen Level zirvedeki yerini her zaman korur. Hiçbir şey bu

KiM BU BLAXIS?

Bugünlerde Blaxis takma adının Sinan'a ait olduğunu hemen hemen herkes bilir. Ama eskiden, 2000'li yılların başında büyük bir sırdı bu. Dergide biri Mad Dog, diğeriyse Blaxis adıyla yazan iki kişi vardı ve gerçek kimliklerini kimsecikler bilmiyordu. Hâliyle okurlar arasında büyük bir merak ve teori üretme konusuydu bu. Bazılarımız içten içe Sinan olduğunu tahmin ederdik elbette ama hiçbir zaman emin olamazdık. Ta ki günün birinde Sinan gerçeği açıklayana kadar... Ondan sonra da Blaxis adı blog sayfasından tutun da forumlardaki adına dek hep üstüne yapışıp kaldı.

TÜRK OYUN MEDYASININ EFSANE İSMİ, OGZ'NİN KURUCU ORTAĞI, HAYAT KARARTAN ESPRİLERİN ARANAN SİMASI.

kaleyi fethedemeyecek gibidir. Derken adına felek denen bilinmezlikler düzeni bir kez daha devreye girer ve derginin bağlı olduğu Vogel-Burda grubu Doğan Medya tarafından satın alınır. Üstelik yeni yönetimin talepleri hiç de yenilir yutulur cinsten değildir: Güneşli'deki holding binasına taşınacaksınız. Bir şey yapmadan önce bizden izin alacaksınız. Ve en kötüsü: Aranızdan sadece iki kişiyi işe alacağız. O zamana dek dergiyi yönetip toplayan dört kişi vardır ekipte. Yani bunun anlamı Sinan'ın üç arkadaşından ikisine sırt çevireceğidir. O ise kendisine bir kez daha hayranlık duymamızı sağlayan bir hareketle dostlarına değil, geleceğini garanti alacak bu iş fırsatına sırt çevirir. Ceketini alır ve 10 yıldır hayatını adadığı Level'dan ayrılır.

Şurası Blaxis Köşesi adlı blog sayfasında, "Yol Ayrımı" adıyla paylaşır bu acı haberi. Ama aldığı tepkiler beklediğinden çok daha iyidir. Onunla büyüyen neslin "Sinan Ağabeylerini" bırakmaya hiç niyeti yoktur. Mesaj açıktır: Sen nereye, biz oraya. Böylece Sinan, Serpil ve Tuğbek üçlüsü ellerindeki tüm birikimi kullanarak yeni bir dergi kurar. Okurlarla yaptıkları beyin fırtınalarının ardından Serpil'in yıllardır kullandığı köşenin adını verirler ona: Oyungezer. Üç ay ömür biçerler kendilerine, 9 yıl sonra 100. sayılarını kutlarlar. Sinan dergi sayfalarından sıklıkla verdiği mesajın doğruluğunu âdeta bizzat kanıtlar okurlarına: Siz iyi insan olun, başarı elbet gelir.

Sinan Akkol bugün Oyungezer'in aktif bir üyesi değil. 2016'da aldığı zor bir kararla 19 yıllık oyun yazarlığı kariyerini noktaladı kendisi. Çünkü hayallerinin peşinden koşma vakti yine gelmişti onun için. Ama Oyungezer ekibinden tutun da diğer oyun dergisi ve sitelerinin yazarlarına, hatta oyun yapımcılarından YouTube yayıncılarına kadar hepimiz çok iyi biliyoruz ki bu sektöre ve oyunlara olan sevdamızı büyük oranda kendisine borçluyuz. Nadide karakterini ve hayat felsefesini selüloz sayfalardan hayatımıza aşılayan adama... İyi ki varsın Sinan Akkol.



ZAMAN ÇİZELGESİ

1997 1976 yılında Ankara'da dünyaya gelen Sinan Akkol, küçüklüğünden beri oyunlarla haşır neşirdi. Önce bir Armstrad'ı oldu, sonra Amiga'sı. PC'ye geçtikten kısa süre sonra Level'ın yazarlık yarışmasına katılıp birinci olma başarısı gösterdi.

1998 Sadece bir yıl sonra Yazı İşleri Müdürlüğü'ne yükseldi. Bu dönemde ekibe pek çok yeni isim kattı. Derginin formatını ve tasarımını sürekli değiştirip mükemmeli aramaya devam etti. Sonucunda Level'ı Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi hâline getirdi.

2006 Yakın dostları Tuğbek ile Serpil çiftini bir güzel baş göz etti. Ama "düğün gecesi zeybek oynayan YİM" fotoğraflarını itinayla ortadan kaldırmaktan da geri kalmadı. Bir sene sonra da kendisi girdi dünya evine. Eşine evlilik teklifiniyse dergideki köşesinden yazdığı duygu yüklü bir yazıyla yaptı.

2007 Vogel-Burda'nın satılmasıyla 10 yılını verdiği Level'dan ayrılarak Tuğbek ve Serpil ile "Oyungezer" dergisini kurdu.

2008 İşler pek de hayal ettikleri gibi başlamasa da kaliteleri, tecrübeleri ve yaptıkları işe gönülden bağlı olmaları sayesinde Oyungezer bir yaşına girdi.

2009 Dergi Göksu Evleri'ne taşındı. Ekip şaşkın ama mutluydu. Sinan o günleri tüm ağırbaşlılığı ve profesyonelliğiyle şöyle özetlemişti: "Ne işimiz var lan bizim Göksu Evleri'nde!?"

2011 "İlk 10 Dakika" videoları çekmeye başladı. Sosyal medyanın küfürlü içeriklerle dolup taştığı bir zamanda düzgün içerik arayanlara güvenli bir liman oldu.

2014 Pınar Reyiz'e merhaba! Sinan baba olmanın mutluluğunu ilk kez tattı.

2016 Oyungezer'den ayrılış. Bir miladın sonu, yepyeni maceraların başlangıcı... Artık yeni bir şeyler yapmak ve gençlerin hayatına daha fazla dokunmak isteyen Sinan, 19 yıllık oyun dergiciliği kariyerini noktaladı. Ama yine arada Youtube ve Twitch kanalları üzerinden oyun yayınları yapmaya devam ediyor. Kanında var çünkü, kopamaz...

2017 Pınar'a 2 kardeş birden geldi.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ÖNÜMÜZDEKİ İKİ AYDAN SONRA İSTEYECEK OYUN KALMAYACAK!



ÖMER AKDAĞ

XENOBLADE CHRONICLES 2

Şu geçsin de ben asıl X2 istiyorum!

Ah ah... *Xenoblade Chronicles X*'e nasıl da hayran kalmıştım. Tasarımları, dünyası, doluluğu, hikâyesi... Wii U'ya özel olduğu için nispeten daha dar bir kitleye ulaşması da çok üzücüdür, son yıllarda oynadığım en sağlam ve en modern JRYO'lardan biridir kendisi. Seriden çıkacak her yeni oyuna haretle dalmaya über hevesliydim ama *Xenoblade Chronicles 2*... Ya... Beğenmedim ya...

İsimlendirmedeki kafa karışıklığını gidereyim hemen. *Xenoblade Chronicles*, Wii'ye çıkmıştı, bu *Xenoblade Chronicles 2*, onun uzak gelecekte geçen devamı. *Xenoblade Chronicles X*'e yan oyun gözüyle bakmak gerekiyor yani biraz. Ama öte yandan dediğim gibi, ilk oyunun uzak geleceğinde geçiyor 2, ilk oyunu oynamak şart değil.

Ama ben yine de oynamayacağım 2'yi. Olmuyor, sarmıyor ne kadar izlersem izleyeyim. *X*'te hayran kaldığım neredeyse her konuda geriye gidilmiş gibi hissediyorum. Teması güzel oyunun, bulutların üstünde uçan dev titanlar var ve canlılar bunların üzerlerinde ve içlerinde yaşıyor, bir de dev bir ağaç var, onun tepesindeki bir şeye ulaşmak için mücadele ediyorlar. Bu titanların üzerindeki toplumların kimi daha savaşçı, kimi daha ticarete odaklanmış vs. Her birinin de bitki örtüsüdür, mimarisidir, birbirinden bayağı bir farklı.

Beğenmediğim şeylerin başında mekân tasarımları geliyor. Kötü değil. Zaten *XC2*'yle ilgili eleştirdiğim şeylerin neredeyse hiçbiri aslında kötü değil, sadece *XCX*'nin yanında yavan kalıyor. *XCX* benim hayatımda gördüğüm belki de en muhteşem, en büyülü oyun alanlarını sunuyordu. Buradakiler daha... normal. Daha Dünya'msı. Kötü değil ama *XCX*'nin haritasının en batısındaki ormanı bir aklımdan geçiriyorum mesela... Of... Bir daha mı oynasam ya baştan...?

Hikâye ana hatlarıyla fena durmuyor demiştim. Ama o da işlenişte patlayacak gibime geliyor. Her şey çok klişe, bütün replikler düşük kalibre animelerde milyon kere duyduğum şeyler. Ciddiye alamıyorum, umursayamıyorum. *XCX*'nin belki süper yaratıcı olmayan ama gayet de akıp giden, kendini takip ettiren, merak uyandıran hikâyesinden ve doğru düzgün yazılmış karakterlerinden sonra olmuyor.

Savaş sistemi kâğıt üzerinde güzel. Kılıç değiştirmeler, yetenek kullanmalar, yancıların özel yeteneklerini kullanmalar. Hem yeterince komplike, hem de yeterince aksiyon, güzel bir denge var gibi... kâğıt üzerinde. Pratikteyse edindiğim izlenim savaşların sıkıcı olduğu yönünde. Dünya üzerinde normal dolanan ve sizinle aynı seviyedeki uyuz bir düşmanla yaptığınız savaş bile dakikalar sürüyor. Zorluktan değil, size hasar bile veremiyor doğru düzgün ama düşmanların canını o kadar yüksek tutmuşlar ki... Oyun süresini arttırmak için yapılan ucuz bir hamle gibime geldi.

Genel bir sevmeme durumu var üzerimde, o yüzden de çok şey gözüme batıyor. Başkarakterimizin pantolonunun karikatür gibi olmasından karakterlerin gözlerinin gıcık çizim tarzına, ticaret şehri deyince akla gelen ilk şeylerden oluşturulmuş yaratıcılıktan uzak ticaret şehri tasarımına, *XCX*'nin aşkla yapılmış havasını zerre hissedemedim *XC2*'de. Switch'in ilk zamanlarına yetişsin diye diğer *Xeno* oyunlarından çok daha kısa sürede yapılmış bir oyun *XC2*, belki bu hislerimde bunun da payı vardır.

Yalnız yine de not edeyim, oyunu beğenmeyen az sayıdaki kişiden biriyim aslında. Genel olarak seriyi sevenlerin çok takdirini topluyor *XC2*. O yüzden belki bana çok güvenmemek ve başka yorumlar da dinlemek isteyebilirsiniz.





TÜR: JRYO **YAPIM:** Monolith Soft **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORM:** Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1 Aralık 2017







DISSIDIA: FINAL FANTASY NT

Her ne kadar 3'e 3 dövüş mantığını hiç kabullenemeyeceğimi düşünsem de geçen ay TGS'de gösterilen *Dissidia* videoları yine de gaz vermeyi başardı. Hikâye tarafında karakterler arası etkileşimin öncekilere nazaran daha yoğun olacağı gibi bir izlenime kapıldım. Yani yine süper bir hikâye beklemiyorum tabii, farklı farklı oyunlardan gelen karakterleri kapıştırdığınız bir hikâyenin muhteşem olması biraz zor ama durumu az buçuk kurtarıyor gibi. İşte dünya yok olmak üzeredir ve onu kurtaracak enerji enteresan bir şekilde sadece insanlar dövüşürken ortaya çıkmaktadır, iyi yürekli tanrıça da kavga etsinler diye *FF* tayfasını çağırır gibi bir şeyler söz konusu. O neyse ne de Cloud'la Sephiroth arasındaki muhabbetlere hiçbir zaman hayır diyemem mesela.

Dövüşlerden de kesitler izledik, *Dissidia* alıp oynanmadan iyi mi kötü mü belli olmayacak değişik bir yapım ama çok dövüşçülü sistem dışında gayet beğendim şimdiye kadar gördüklerimi. TGS videolarındaki en büyük yenilikse işler coşunca neredeyse ekranın tamamını kaplayan ve çok eleştirilen arayüzün değiştirilmiş olmasıydı. Yine *FF* dediğimiz şey çok görsel efektli bir şey olduğundan ve ortamda 6 karakter olduğundan dağınıklık var tabii ama eskisinden daha derli toplu olduğu kesin.

Tabii en büyük endişem multiplayer için oyuncu toplayamama ihtimali. Önceki *Dissidia*'ların kendince ciddi bir oyuncu topluluğu var ama her dövüş için 6 kişi gerekecek bu sefer. Karakterlerin farklı sınıfları var ayrıca, uyumlu bir şekilde çalışması gerekecek takımın dövüşlerde. PS'te multiplayer'ın paralı olduğunu da düşünürseniz oyuncu bulup iyi takıma denk gelmek çok sık yaşanmayacak sanki... ■ **ÖMER**

TÜR: Dövüş **YAPIM:** Team Ninja **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Ocak 2018

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** No Matter Studios **DAĞITIM:** No Matter Studios **PLATFORM:** Win, Mac, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** Aralık 2017

PRAEY FOR THE GODS

Daha önce de bir kez BBİ'ye konuk olduğu için beklenen bir oyun olduğunu falan düşünebilirsiniz ama Praey fort the Gods bayağı radar altından seyreden bir yapım aslında. En büyük özeliği çok sevilen ve yakın zamanda yeniden yapımı duyurulan Shadow of Collosus'a olan 'büyük' benzerlikleri olan oyun belki de bu sebepten biraz daha az beklenir oldu. Sonuçta SoC'un hissini verecek bir yapımı merakla bekleyen güruh artık oyunun yeniden yapımına gözlerini çevirdiğinden üzerinde pek ilgi kalmadı bu başarılı Kickstarter projesinin.

BBİ'ye önceki konuk oluşunda adı da farklıydı yapımın. Bu konudaki çelmeyi de Bethesda'dan yedi bağımsız stüdyo No Matter Studios. Artık oyunun adı sanki yazım yanlışı yapılmış gibi duruyorsa, bunun sorumlusu Arkane'in Mayıs ayında çıkan Prey oyunundan başkası değil. İki oyunun konu ve tema olarak uzaktan yakından alakası olmamasına karşın yapımcılar telif haklarını ve karışlığı giderme amacını bahane ederek güzellikle (!) oyunun adını değiştirttiler. Daha piyasaya sürülmeden başına gelen talihsizliklerin altındaysa güzel bir hayatta kalma senaryosu yatıyor aslında Praey for the Gods'ın.

Asla bitmeyen bir kışın yaşandığı gizemli bir gezegende, bu kıyametin sebebini araştıracağız. Etrafta gezinen ve şüpheli derecede titanları andıran tanrıların sırtında sek sek oynayıp kollarını kaydırak gibi kullanmak da olağan aktivitelerimizden olacak. Oyunun gelişimiyle ilgili de bazı soru işaretleri dolaşıyor kafalarda aslında, zira 2017'nin sonunda çıkması beklenen yapımın gelişim süreci pek de hızlı gitmiyor. Nereden biliyoruz? Bir bodrumda oyunlarını geliştiren üç yapımcının ara ara yaptıkları Twitch yayınlarından elbette! Hâlâ dünyayı kurma aşamasından tam olarak çıkamamış durumda olduklarını gördük son yayınlarında, bu da oyunun çok büyük ihtimalle erteleneceğini gösteriyor.

Her şeye rağmen ortalama üzeri bir oyun olma potansiyeline sahip Praey for the Gods. İlhamını aldığı yeri hiç saklamayan yapım eğer vaat ettiği ortamı ve savaşları güzel verirse, kendine küçük de olsa bir hayran kitlesi edinmemesi için hiçbir sebep yok. ■ **TARIK**

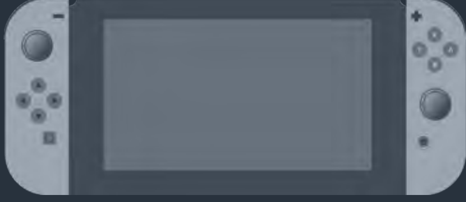


İlk fragmanın ihtişamından sonra herhangi bir gelişme gösterilememesi şüphe yaratıyor biraz.












ON YILIN 100 OYUNU

#10GZ

"NİYE YAPAMAYALIM CANIM? HER YIL ZATEN YILIN OYUNLARINI SEÇMİYOR MUYUZ? BU DA ONUN GİBİ BİR ŞEY İŞTE... YILIN DEĞİL DE SON 10 YILIN EN İYİ OYUNUNU SEÇECEĞİZ SADECE, FARK 0. BİR DE 100'LÜK LİSTE YAPTIK MI TAMAMDIR. 2 GÜNDE ÇIKARIRIZ YAV N'OLACAK..."

SONUÇ: İKİ EDİTÖR AĞIR KAVGA ETTİ, BİR TANESİ DOSYADAN ÇEKİLDİ, İKİ GÜNDE YAPARIZ DEDİĞİMİZ DOSYAYI İKİ AYDA ZOR TOPLADIK...

BİR ON YIL DAHA BEKLEMEYİN ARKADAŞLAR BÖYLE BİR ÇALIŞMA. HERKESE İYİ EĞLENCELER! (ÇOK SÖVMEYİN LÜTFEN, AYIPTIR.)

İÇİNDEKİLER

YAZARLAR

ALİ SEZGİN • BERKANT AKARCAN • BUĞRA ÖZKAN • BURAK EKEN • CAN ARABACI • EGE SAĞIN • EMRE SÜMER • EREN ERYÜREKLİ
EREN OKKA • ESER GÜVEN • GÖKER NURBEYLER • HAZAL ÇAMUR • İHSAN C. ASMAN • M. İHSAN TATARİ • MERVE AKMAN
NOYAN AKATLI • NURETTİN TAN • ONUR KAYA • POZAN ERTEN • SABRİ E. SABANCI • SARP KÜRKCÜ • SİNAN AKKOL
TARIK KAPLAN • TUĞBEK ÖLEK • UMUT YANIK • VOLKAN TURAN • YASİN İLGÜN • YİĞİT TEZCAN



DESTINY

Video oyunlarının tekerleği tekrar tekrar icat etme gibi bir alışkanlığı yoktur pek. Yeni türler çıkar elbet, ya da türlerin çaprazlamasını görebiliriz. Ama işin sırrı biraz da yeteri kadar ileriye götürülmemiş bir fikri bulup bunu parlatmakta yatar. Destiny, utanma gel hadi. Sadece son 10 yılın hikâyesinde üstlendiğin rolü değil, önümüzdeki yıllara bırakacağın muhtemel mirası da konuşalım.

Favori oyun türünüz FPS'yse ve Destiny hakkında bir şeyler öğrenmeye çalışıyorsanız, oyunun sık sık Borderlands'le kıyaslandığı gözünüzden kaçmamıştır. Diablo'dan alışkın olduğumuz "loot, loot, LOOT DİYORUUM!" kültürünü FPS mekanikleriyle ustaca birleştiren Borderlands ve Destiny'nin ilişkisi, işte yukarıda bahsettiğim o "tekerlek" hikâyesine dayanıyor. Daha iyi silaha, daha yüksek seviyeye, daha detaylı silah geliştirmesine sahip olmak için oynadığımız oyunların belki de en hırslısı, en agresifi Destiny.

Hakkında aralıksız methiyeler düzeceğimiz bir oyun da değil ama. Sonuçta listeye 100'den başlıyoruz ve bu oyunun burada olmasının bir sebebi var. Ama bu sebepler, oyunlara hâlâ OGZ olarak kendi penceremizden bakmamızla şekilleniyor. Hikâyesini hiçbir zaman düzgün anlatamamakla suçluyoruz Destiny'yi mesela. Çabuk tekrara bağlamasından sıkılıyoruz. Ama Diablo II'de Mephisto'yu "en iyi loot / harcanan zaman" oranı yüzünden aynı akşam 50-60 kere keserken hiçbirimiz tekrardan rahatsız olmuyorduk. Ya da Destiny'den on yıllar önce Space Invaders'ta detaylı bir hikâye olmamasına içerlemiyorduk. Karşımızda hem sosyal hub, hem de takım temelli loot avını ana akıma sokan, bunu yıllarca ayakta tutup oyuncuya yeni içerikler sunabilen, oynanış mekanikleri açısından pek de sorgulanamayacak (CV'de "Halo" olmasının etkileri) bir oyun var.

Destiny'nin ufak bir takım olarak oynanabilecek bir macerayı çevrimiçi tutma ısrarı, önümüzdeki 10 yılı kötü de etkileyebilir. Mesela Visceral'ın başına gelenler bizleri korkutuyor, EA'in Star Wars'la ilgili projelerinin hızla Destiny formülüne doğru evrildiğine dair ciddi işaretler görüyoruz. Ama hem firmalar için başarılı bir gelir kapısı açtığı, hem de oyuncuları uzun süre oyaladığı gerçeği karşısında diyecek çok da lafımız yok... Destiny bu açıdan son 10 yılda bir türlü barışamadığımız yeni trendlerin bir temsilcisi gibi. Bayılmasak da hakkını teslim etmek zorunda hissediyoruz. ■ **SARP KÜRKCÜ**

• **YAPIM:** BUNGIE • **ÇIKIŞ YILI:** 2014
• **OGZ NOTU:** 7


100

BRAID



99

Jonathan Blow'un insanın ağzını açık bırakan zaman bükme bulmacalarıyla dolu ilk oyunu Braid'in ismini duymamış biri var mıdır ki? Braid bitirdikten uzun zaman sonra bile aklınızda yer eden tarzda oyunlardan biri. Çünkü beyninizin sınırlarını zorlayacak zaman bulmacalarını çözmeyi başarıp da oyunun sonuna ulaştığınızda sıradan biri gibi görünen Tim'in aslında neler yaşadığını anlıyor ve darmadağın oluyorsunuz. Braid yalnızca platform veya bulmaca çözme yeteneklerinizi sınayan bir oyun değil, ruhen de üzerinize bir ağırlık gibi çöküyor.

Karamsar bir tablo çizdiğimin farkındayım ama Braid karanlık bir hikâyeyi cıvıl cıvıl renkler eşliğinde anlatmayı başardığı için bu karamsarlığı son ana kadar hissetmiyorsunuz bile. Dışarıdan bakıldığında 'prensesi kurtarmaya çalıştığımız' bu oyunun aslında pişmanlıkla, bir şeyleri 'keşke farklı yapabilseydim' demekle, kayıp bir aşk hikâyesiyle, alkolizmle, hatta atom bombasıyla ilgili olduğunu fark ettiğiniz an aynı zamanda bir video oyununun ne kadar güçlü olabileceğini anladığınız an oluyor.

Jonathan Blow bir röportajında oyundaki her bir öğeyi kasıtlı olarak yerleştirdiğini, hepsinin bir anlamı olduğunu ve anlattığı hikâyeyle de belli duyguları tetiklemek istediğini söylemişti. Bir modern zaman bulmaca klasiği olan Braid'i de bu şekilde özetlemek mümkün: Mutlaka çıkılması gereken duygusal bir yolculuk. ■ **ESER GÜVEN**

- **YAPIM:** NUMBER NONE
- **ÇIKIŞ YILI:** 2008 • **OGZ NOTU:** 8,7

THIMBLEWEED PARK

98

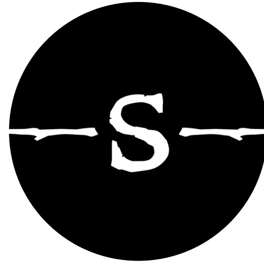


Son on yıl içinde çıkan point & click macera oyunlarına bir göz atacak olursanız arada çok sağlam oyunlar görecek, ama bir yandan da türün yol almadığını düşüneceksiniz. Bunun başlıca sebebi bu türün aslında gelişmeye pek de açık olmamasından kaynaklanıyor. Point & click türünü yeni nesle sevdirmenin yolu arayüzü ve oyunu basitleştirmek, oyuncunun zorlanmasına veya bulmacalarda takılmasına izin vermemek değil... Türün dinamiklerini yeni nesle sevdirecek o oyun da elbette 1987 yılında kelime tabanlı arayüz ile türde devrim yaratan Maniac Mansion'ın yaratıcısı Ron Gilbert'tan gelecekti.

PC'den PS4'e, Xbox One'dan Switch'e kadar pek çok platforma taşınan oyun bir yandan daha temiz ve çağdaş bir arayüzle karşımıza çıkarken, diğer yandan klasik macera oyunlarının kimliğini korumayı da başardı. Birbirinden çılgın beş farklı karakterle oynarken kendimizi hem komik, hem de gizemli bir hikâyenin içinde bulduk. Oyunun bulmacaları ve esprileri o kadar kaliteli ki (hele ki palyaço Ransome!) Thimbleweed Park sayesinde bu türle ilk defa tanışan oyuncular bile şu an point & click hastası olmuş ve eski oyunların peşine düşmüş olabilir.

Unutmayın, Thimbleweed Park gibi bir kasabada köprünün altında yatan bir ceset dertlerinizin en küçüğüdür. ■ **ESER GÜVEN**

- **YAPIM:** TERRIBLE TOYBOX • **ÇIKIŞ YILI:** 2017
- **OGZ NOTU:** 8+



SOUTH PARK
THE STICK OF TRUTH



TV eserleriyle video oyunlarının başarıyla bir araya geldiğini pek sık görmüyoruz. Yakın zamanda Telltale'in bazı oyunları bu talihsiz geleneği kısmen kırmış olsa da bu iki türün kaynaşması genellikle mutant sonuçlar veriyor, örnekleri saymakla bitmez. O nedenle South Park: The Stick of Truth'u karşımızda bulduğumuzda nereye koyacağımızı bilememiş, heyecandan oyunu kapak konusu olarak dergiye taşımıştık.

Her şey kendileri de oyuncu olan South Park yaratıcıları Matt Stone ve Trey Parker'ın rol yapma oyunları efsanesi Obsidian'a oyun teklifiyle gitmesiyle başladı. THQ'nun batışıyla proje riske girse de Ubisoft günü kurtararak (evet bu cümleyi gerçekten kurdum) bizlere bu harika oyunu kazandırdı.

Ah, o kadar güzeldi ki! Obsidian'ın RYO tecrübesi, Stone ve Parker'ın yazarlığı ve tabii ki harika seslendirmeleriyle ortaya süper bir eser çıkmıştı. 2,5D görüntüsüyle oyun, TV dizisinin oynanabilir bir bölümü gibiydi. Obsidian'ın tecrübesi dövüşlerde kendini göstermiş, oyun biraz fazla kolay olsa bile eğlenceli bir sistem geliştirilmişti. Yakın dövüş, menzilli saldırılar ve pırtlatma büyüleri... Kahkahalar atarak savaştık yeni çocuğun düşmanlarıyla.

Kostüm giyip kendi aralarında rol yapma oyunu oynayan çocuklarımızın macerası tüm kasabayı saran çılgın bir olaylar zincirine dönüşüyordu South Park'ta. Üstelik Parker ve Stone yine tartışmalı içeriklerden çekinmemişti. Kürtaj ve Nazizm gibi temaları kullandıkları için oyun bazı ülkelerde ve tartışmalı biçimde konsollarda sansüre uğramıştı. Çılgın ikili ise bu sahnelerin yerine sahnede ne olduğunu anlatan ve sansürü yeren metinler iliştirmişti oyuna.

Upuzun, çılgın ve interaktif bir South Park bölümü tadındaki The Stick of Truth, sadece isminin ekmeğini yemeye çalışan bir yan ürün değil başlı başına iyi bir yapımdı. Zaten South Park için en iyi uyarlama seçenekleri macera ve RYO türleri değil midir? Bu başarının üzerine devam oyunu çalışmaları başladı ve 10. yıl sayımızın sayfalarında kendine yer bulan The Fractured But Whole ile seri devam etti. Hiç bitmesin olur mu? ■ **EGE SAĞIN**

• **YAPIM:** OBSIDIAN • **ÇIKIŞ YILI:** 2014
• **OGZ NOTU:** 8+



Machinarium

Sessiz sakin bir macera oyunuydu Machinarium. Hiçbir yazı veya sesli diyalog içermiyor, sadece düşünce balonlarıyla derdini anlatıveriyordu. El çizimi grafiklerle hayat bulan sıra dışı dünyası, titizlikle hazırlanmış bulmacalarla ve hoş ayrıntılarla dolup taşıyordu. Lakin oyun, bulmacalarından çok, duygusal robotu Josef ile hafızamıza kazındı. Bu kadar hurda, bu kadar teneke bir oyunun bizi kalbimizden vurmasını beklemiyorduk doğrusu. ■ **EREN OKKA**

• **YAPIM:** AMANITA DESIGN • **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 9,0



The Walking Dead

Günümüzde yaban otu gibi her yeri bürüyen yeni nesil Telltale oyunlarının ilkiydi The Walking Dead ancak bu durum listemizde bulunmayı hak etmediği anlamına gelmiyor. Tam aksine, Telltale bugünkü popülerliğini tamamen bu oyuna kattığı yüreğe ve bu yapımda test edip onay aldığı sisteme borçlu. Ne çizgi romanda, ne dizide olan bir karakterin, yani Lee'nin, zombi felaketinin öncesinde de sonrasında da kararmış dünyasındaki tek parlak ışık haline gelen dünyalar tatlısı Clementine ile ilişkisini muhteşem bir samimiyetle işliyordu TWD. Çizgi romanı esas alan grafiklerle yaratılmış bile olsa, dramasından bir şey kaybetmeyen bu dünyada bir çocuğu yaşama hazırlarken verdiğimiz kararlar, oyunun iddia ettiği şekilde dallanıp budaklanan bir hikâye örgüsü kuramasa da, bu izlenimi oluşturmakta çok başarılıydı.

Ancak The Walking Dead'in esas başarısı, göz pınarlarımızı kurutmasıydı. Hüznünü saklayana yeri ayrıydı... ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** TELLTALE GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** 9,5

94



GRAN TURISMO 5

2 Playstation denince, tarafsız olarak akla gelen ilk oyun serilerinden birisi de Gran Turismo olsa gerek. Gran Turismo 5, selefi Gran Turismo 4'ten tam altı yıl sonra çıktı. Elbette ki bir şeyi ne kadar beklersek gözümüzde o kadar büyüyordu; üstelik bu, yeni jenerasyon PS konsolunda ilk defa görücüye çıkacak olan Gran Turismo'ydu (Prologue'u saymazsak).

GT 5, serinin hasar modellemesi olan ilk oyunuydu. Bunun dışında pist üzerinde dinamik bir şekilde oluşan lastik izlerini ve kalkan tozu görebilirsiniz. Her ne kadar belirli pistlerle sınırlı olsa da hava efektleri vardı. Bir de tabii kendi pistinizi tasarlayabildiğiniz bir pist editörü... Hepsinin ötesinde oyunun fizikleri de ilerlemişti; artık viraja girerken lastiklere gerçek anlamda yük biniyor ve verimli sürüş için bu yükün doğru şekilde transfer edilmesi gerekiyordu. Gran Turismo serisi, bu oyunla "gerçek sürüş simülatörü" olma konusunda ciddi bir mesafe kat etmişti.

Pist kalitesi, bundan yedi sene öncesi için çok yüksek bir standarttaydı. Otomobillerse ayrı bir hikâye: Tam 1088 otomobil! Her ne kadar 200 premium otomobilin dışında kalanlar hem görsel hem de teknik açıdan (hasar modellemesi farklıydı) PS2 düzeyinde olsa da toplam sayı yine de akıl almaz düzeylerdeydi.

Gran Turismo 5'i anarken, seslerin kulağa ne kadar "ucuz" geldiğinden bahsetmeden de olmaz ancak buradan bile bir artı çıkıyor: GT 5 o kadar hasretle beklenmiş ve sonucunda o kadar dolu dolu gelmişti ki, ses gibi çok kritik bir bile oyunun havasını bozamıyordu.

Gerçekten güzel günlerdi. Ortada bu kadar fazla simülasyon yoktu ve henüz bu bağlamda bir elitistlik başlamamıştı. En büyük simülasyon hastaları bile çıtayı Gran Turismo 5 olarak belirler ve mutlu mesut yaşardı. PS3'le beraber yaygınlaşan online da cabası. Bugüne kadar GT Academy'nin çıkardığı en başarılı iki sürücü olan Lucas Ordonez Prologue'dan, Jann Mardenborough da Gran Turismo 5'ten gelip profesyonel motor sporları kariyerlerine başlamışlardır ayrıca. ■ **YİĞİT TEZCAN**

• **YAPIM:** POLYPHONY DIGITAL • **ÇIKIŞ YILI:** 2010
• **OGZ NOTU:** 9,5

93 Brütal Legend

Listede belki de kişisel bağımın en güçlü olduğu oyunlardan biri Brütal Legend. Ama oynadığım zamanki metalhead ruhumu, Eddy'nin ekibine karşı olan sevgimi falan bu yazıya karıştırmayacağım.

Brütal Legend'ın başarısı, kendini sevdirmeye çalışmamasında. Bir kere macera oyunlarını sevmeyen insanları baştan kaybetti oyun. Sonra "metalci" olmayanların kafasını şişirdi. Bu noktalardan kurtarmış olsanız da strateji odaklı bölümleri ruhunuzu çürüttü tahminen. Ama Tim Schafer'ın Psychonauts'tan sonra "YEAAAH!!" diye geri dönüşü Brütal Legend'ın ilk görevlerindendi. Double Fine'dan çıkan birçok iyi macera oyunu, bu oyundan sonra gerçekleşen olaylar sonucunda doğdu diyebiliriz (iyi mi kötü mü oldu, o bambaşka bir yazı). Üstelik Brütal Legend, oyun dünyasında hâlâ pozitifliğin ve "Hadi ya, senaryoda çıldıralım biraz ne olacak?"ın var olduğunun kanıtı. Birçok kalemde (oynanış, hikâye ve görev örgüsü, grafikler) ortalama bir oyun olabilir, ama temsil ettikleri açısından izleri hep taze kalacak. ■ **SARP KÜRKCÜ**

• **YAPIM:** DOUBLE FINE • **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 9,2



Colin McRae: Dirt 2

İlk oyun safkan bir ralli oyunuyken, Dirt 2'de içerik off-road ile ekstrem motorsporları çeşitliliğine kaymış ve serinin devamına da yön vermişti. Oyunun lehine işleyen çok fazla şey vardı: Göz alıcı görseller, mekânsal çeşitlilik, detaylara gösterilen özen; mesela lastiklerin görsel olarak esnemesi (o dönem için çok büyük bir olaydı) ve müthiş bir hasar modellemesi. Dirt 2, fantastik bir ekstrem motor sporları dünyasını, herkese uygun, zevkli bir oynanışla sunuyordu.

Ayrıca tarihe bir not da düşelim: Dirt 2 çıkmadan iki yıl önce, 2007 yılında hayatını kaybeden Colin McRae'nin, Britanya adasının tümüne ve Dünya Ralli Şampiyonası'na sığmayacak bir yeteneği vardı. Sığmadı da... McRae, 2004 yılında ilk defa yarıştığı Le Mans 24'te GTS sınıfında üçüncülük elde etmiş ve 2005 yılındaki Dakar Rallisi'ni de bir süre lider götürmeyi başarmıştı. ■ **YİĞİT TEZCAN**

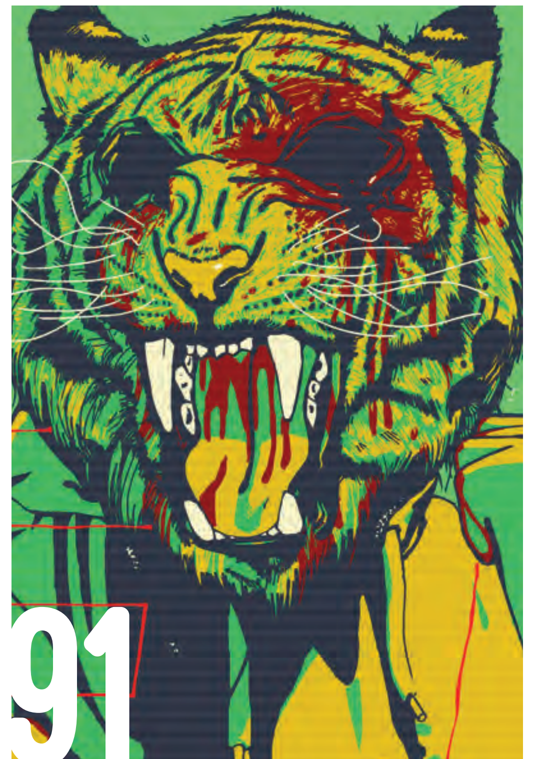
• **YAPIM:** CODEMASTERS • **ÇIKIŞ YILI:** 2009 • **OGZ NOTU:** 9,2

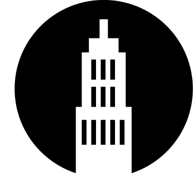
HOTLINE MIAMI

Son 10 değil de son 20 yılın 100 oyununu listeliyor olsaydık eğer, kesinlikle burada ilk sıralarda göreceğiniz bir oyun olacaktı. İşte o oyun sayesinde, o oyunun vizyonu sayesinde, o oyunun şiddeti ve anti kahramanlığı zamanına göre stilize anlatımı sayesinde, dönemin devlerine ve grafiklerine dalga geçercesine kafa tutması sayesinde Hotline Miami gibi oyunlar varlar ve türün üstüne koyarak yayınlanmaya devam edecekler. Bahsettiğim oyun tabii ki 1997 yılında çıkan ilk GTA. Onun izometrik ve ufacık bir dünyaya sığdırdıklarının yolundan giden Hotline Miami'yse gerçekten üzerine özgün bir şeyler katarak ve gereğinden fazla zor oyun kavramının nöbetini devralarak, 2000'lerin efsanelerinden biri oldu bile.

2010'dan itibaren günümüz popüler kültürü, birçok dalda geçmişe özenme dönemine girdi diyebiliriz. İşte video oyunlarında da bu geri dönüşün en önde bayrak sallayanıdır Hotline Miami. 80'ler ve biraz da 90'ların video kaset aksiyon sinemasının şiddet ve karanlık tarafını alıp, dönemin disko müziklerine 2000'lerin Kavinsky etkisini ekleyip, bu kadar etkileyici bir konsept oluşturması ve bütün bunları neredeyse tek kişi tarafından üretilen bir bağımsız oyun olarak yapması zaten onu yeteri kadar efsane yapıyor. Bütün basit görüntüsünün altında aslında çok oturaklı ve stilize bir sanatsal çalışma ve komplike bir hikâye anlatma isteği, hepsinden önemlisi bunu kusursuz bir şekilde, hem ilk hem de ikinci oyununda bize sunması fazlasıyla takdir edilesi. Bu kadar eski görünen bir oyunun, kendisinden sonra üretilen birçok daldan esere ilham kaynağı olup, Blood Dragon, Kung Fury ve hatta dolaylı bir şekilde Stranger Things gibilerine yol açıp, 2010'ların geçmişe özleminde kendine yakışır şekilde tetikçi rolü üstlenmesi ve başarısıyla bağımsız yapımcıları cesaretlendirmesi, dönemin en önemli video oyunlarından biri olması için fazlasıyla yeterli değil mi sizce de? ■ **POZAN ERTEN**

• **YAPIM:** DENNATON GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** 9,3





CITIES SKYLINES

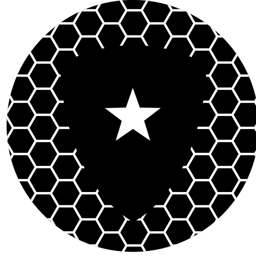
2015 Nisan ayı sayısındaki incelemesinde "yarı tanrı, yarı belediye başkanı" demişti Berkan, şehir kurma simülasyonlarını oynayanlar için. Çok haklıydı. SimCity'nin açtığı yol strateji ile simülasyon arasında çok ilginç bir yere koyuyordu bizi ve bürokrasinin iman gevreten sancılı protokollerinden muaf olma gücü tanrısaldı şüphesiz. Öte yandan Maxis'in gidişatı hiç öyle değildi. SimCity, son oyunuyla hayranlarına zevkten çok problem sunarak belediyeciliğe haddinden fazla yaklaştığında, gözlerimiz yeni bir muadil için başka yönlere odaklanmaya başladı. Cities: Skylines, kimsenin beklemediği kadar iyi bir şekilde dolduracaktı boşluğu.

Cities: Skylines'ın en önemli özelliği bir markanın tekelinde bulunan ve çok sevilen bir türü yeniden canlandırması değil, bunu oyunlar için ölümsüzlük büyüsüne en yakın şey olan harika bir mod desteğiyle ve yayıncısı Paradox'un alamet-i farikası uzun süreli DLC planlarıyla yapması. Sürekli güncellenerek yeni şeyler eklenen oyun ilk çıktığı zaman SimCity'nin ilk halinde bile olan bazı şeyleri kapsamıyordu belki, ama önceliğini temellerini sağlam oturtmaya ve zevkli olmaya verip, içerik eksikliğini zamanın ve oyuncu topluluğunun gidermesine fırsat vermişti. Bu anlayış sayesinde Cities: Skylines tek bir gün bile eskimedi. Aksine, şu an oyuna çıkan (ve her biri hatırı sayılır miktarda yenilik içeren) ek paketlerin en büyük sorunu modların uyumluluğunu bozuyor olması!

Son ek paketle birlikte oyunda hava olayları, doğal afetler, sayısız ulaşım şekli, fütüristik şehirler için onlarca içerik, bir sürü farklı elektrik, su ve ısınma tercihiyle sayısız seçeneğiniz var. Üstelik bunlar hayati ihtiyaçları karşılamakla kalmayıp aklınıza gelebilecek her şeyi yapmanızı sağlayan güncel ve devasa boyutlara ulaşmış bir mod kütüphanesiyle gün be gün destekleniyor. YouTube'da açıp oyunla neler yapıldığına bir bakın, Cities: Skylines'a destek verildiği sürece başka bir şehir kurma simülasyonuna bir 10 yıl daha ihtiyaç olmayacağına ikna olacaksınız. ■ **TARIK KAPLAN**

90

• **YAPIM:** COLOSSAL ORDER • **ÇIKIŞ YILI:** 2015
• **OGZ NOTU:** 8



CRYSIS 2



89

Günümüzün genç oyuncuları pek bilmez ama eskiden Türkçe dil desteği olan oyunlar hayaldi. Dublajı geçtim, altyazı bile yoktu. Derken Crysis çıkageldi... Ama ne gelmek! Tüm hikâyeyi baştan sona Türkçe dublajla oynamış ve oyuna ayrı, grafiklere ayrı âşık olmuştuk. Üstelik bu dev yapımın arkasında da bir Türk vardı: Cevat Yerli.

İlk oyunu takiben yaklaşık dört yıl sonra serinin belki de en sağlam oyunu Crysis 2 çıkageldi. CryEngine 3'le görsel şölen sunan Crysis 2, aynı zamanda fizik motoru konusunda da rakipsizdi. "Bu iş bizden sorulur" diye çıkan bir oyundu yani. New York City'nin yıkıntıları arasında geçen oyun, kendi dönemi için çok büyük bir olaydı.

Raptor Takımı'nın -Warhead'i de sayarsak- üçüncü macerasında artık Uzaylılar da Koreliler de çok daha zorlu düşmanlar olarak karşımıza çıkıyordu. Amma velakin bizim nano zırh da boş değildi şimdi. İlk oyuna nazaran çok daha güçlü bir zırhımız vardı ve avantaj yine bizdeydi. Zaten takımımızda "Psycho" varken kaybeden tarafta olmak pek de mümkün değil.

Crysis 2'de zırhımızı ve ekipmanlarımızı modifiye edebiliyorduk. İlk oyunun aksine birden fazla savaş modunu aynı anda ve kolayca aktif etmek mümkündü. Tabii başlarda havalı gelse de bir noktadan sonra sürekli olarak Maksimum Güç, Maksimum Zırh, Maksimum Gizlilik laflarını duymak insanı biraz sıkıyordu.

Crysis 2'nin hikâyesi de muhteşem değildi, ancak oyun epik anları muhteşem bir haz ve tatmin hissiyle yaşatmayı başarmıştı. Kahramanımız Alcatraz ve hikâye boyunca edindiğimiz dostların da yardımıyla New York'u hem nükleer bir patlamadan, hem de uzaylılardan kurtarmayı başarıyorduk. İlk Avengers filminin konusu Crysis gibi yahu?

Crysis 2 ile birlikte elde ettiğimiz Nanosuit 2.0'ın en karizmatık yanıysa Prophet'in anılarını içerisinde tutup daha sonra bunları Alcataraz'ın zihnine enjekte etmesiydi. Grafikleri açısından kendi neslinin standartlarını koyan oyun oldu Crysis serisi her zaman ama Crysis 2'nin bir özelliği de kendinden sonra gelen bilimkurgu oyunları için ilham alınacak fikirlerle dolu olmasıydı. Sonrası... Pelerin devrede. Ciuvvz...

YASİN İLGÜN

• **YAPIM:** CRYTEK, CRYTEK UK • **ÇIKIŞ YILI:** 2011
• **OGZ NOTU:** 9,0

WORLD of TANKS

Rekabetçi oyunların zirve yaptığı 2009 - 2010 yılları arasında ilginç konseptiyle karşımıza çıkan bir oyun vardı. Ortalığın çevik karakterlerle dolu MOBA'larla kavrulduğu bu dönemde, metal zırhlı hantal devlerin, yani tankların birbiriyle savaştığı rekabetçi bir oyun görmek hepimizi şaşırtmıştı.

Çoğunluğu İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılmış Alman, İngiliz ve Amerikan tanklarının oluşturduğu araç yelpazesi oyuncuların anında ilgisini çekti. Büyük haritalarda farklı tank türlerini kullanarak rakibe üstün gelmeye çalıştığımız World of Tanks, benzersiz bir tecrübeyd. Sadece tankların isimlerini ezberlemiyor, hangisinin ön zırhının kaç milimetre olduğunu, hangi topu takacağımızı ve düşman tankı delmek için nasıl mermi atacağımızı hesaplıyorduk. Yapımcı ve yayıncı Wargaming ilerleyen yıllarda başka milletlerin; Çin, Fransız, Japonya, İsveç ve Çekoslovakya'nın tanklarını da ekleyerek World of Tanks'i canlı tutmayı başardı.

Ödeme modeli olarak da gördüğümüz en dengeli free-to-play'lerden biri olarak hâlâ tank koleksiyonumuza ekleyecek bir şeyler bulabiliyoruz World of Tanks'ta ki yıllar sonra bu heyecanı canlı tutmak her oyunun yapabildiği bir şey değil.
NURETTİN TAN

• **YAPIM:** WARGAMING
• **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** -

88



ARMA 3

87



Bohemia'nın askeri simülasyon oyunlarında zirve tabii ki serinin son oyunu ARMA III'e ait. Resmi çıkışını yapmış oyunlar arasında, erken erişimleri saymazsak, ARMA III'ün sunduğu detaylı oyun mekaniklerine erişebilen hiçbir oyun yok. Üstelik modlamaya sonuna kadar açık olmasıyla ve rol yapma senaryoları için sınırsız bir açık kapı bırakmasıyla Türk oyuncuları bir dönem bayrağı altında da toplamıştı. Hatta bu mod desteği sayesinde karşımıza DayZ gibi bir proje çıktı.

Bohemia'nın 2013'ten beri oyunu düzenli içeriklerle beslemesi de ARMA III'ün ömrünü bir hayli uzattı. Eskiden alternatifi yoktu, el muhtaç ARMA oynuyorduk. Şimdi birkaç güçlü alternatif var, ama hâlâ ARMA oynuyoruz. Bu bile ARMA III'ün ne kadar güçlü ve zamana daha uzun yıllar meydan okuyacak bir yapım olduğunu göstermeye yeter de artar bile...
YASİN İLGÜN

• **YAPIM:** BOHEMIA INTERACTIVE
• **ÇIKIŞ YILI:** 2013 • **OGZ NOTU:** 8



86

Darksiders

2010 yılının çok başlarında, Ocak ayında, mahşerin ayak seslerini duymuştuk. Savaş kapımıza dayanmıştı. Yani ciddi ciddi. Bayağı atıyla falan gelmişti kapımıza ve öfkesiyle yeri göğü inletiyordu. Cehennem'in zebanileri ve Cennet'in melekleri aynı gazabın kurbanı olarak sille tokat dayak yiyordu. Ama bir şeyler yanlıştı. Mahşerin ayak sesleri neden tek bir kişiden geliyordu? Neden dört atlı ortada yoktu da kardeşlerden sadece Savaş tek başına, atı üstünde birbirine girmiş dünyanın en büyük iki gücüne kafa tutuyordu?

Darksiders çok da özgün değildi, fakat özlenen hack'n slash'i parmak uçlarımızdan zerk ediyordu. Türünün en başarılı örneklerinden olan God of War'dan, Legacy of Kain'den ve hatta tür dışında kalan Legend of Zelda'dan bile doğru parçaları alarak bünyesinde birleştirmişti. Yalnız kovboy Savaş'ın tek suçunun "çağrıya cevap vermek" olduğunu kanıtlamakla uğraşmak, bir hak kavgasına ağız burun girmek harikaydı. Adam çağrıları cevapsız bırakmıyordu. 21. yüzyılın insanından başka bunun değerini kim bilebilirdi ki? Darksiders, devamında en büyük kardeş Ölüm'ün bu haklı kavgadaki payıyla yüzleri güldürüp ufuktaki üçüncü oyunuyla nabzımızı yükselterek unutulmazlar listemize giriyor. **HAZAL ÇAMUR**

• **YAPIM:** VIGIL GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 8,9

85



The BANNER SAGA



Bazı oyunlar vardır, ilk görüşte ya sever, ya nefret edersiniz. The Banner Saga tam olarak bu kategoriye giren bir oyun. Artıları ve eksileriyle, boynuzlu devleri ve mitolojik yaratıklarıyla, rol yapma öğeleri ve sıra tabanlı strateji kısımlarıyla değişik bir melez. Farklı türleri harmanlamasıyla değişik zevklerden birçok oyuncuya hitap edebilme potansiyeli olan, ama diğer yandan hata affetmeyen savaşları ve kavraması zor temelleriyle bu potansiyeli daha kısıtlı bir çevreye ulaştırabilmiş bir oyun The Banner Saga.

Oyunlarda verdiğimiz kararların sonuçları olmasını bekleriz ama çoğu oyun bunu bize bir yanılsama olarak sunar. Yaptığımız seçim aslında pek de bir şeyi etkilemiyordur, biz öyle sanırız. The Banner Saga'ysa bazılarının etkilerini derhal, bazılarınınkini ise tedirginlikle geçen saatlerin sonunda hissedeceğiniz kritik karar verme anlarıyla dolu ve bu işin nasıl yapılmasına dair adeta ders veriyor. Liderlik becerilerimizi her fırsatta test eden bu kararlardan cayma gibi bir şansımız da yok, çünkü oyunun kayıt sistemini biz kontrol etmiyor ve kararlarımızı geri alamıyoruz. İşte bu bilinçle oynadığımız oyun envanter yönetimi ve sıra tabanlı savaşlarıyla stratejik zekâmızı da test ediyor. The Banner Saga'nın savaşlarını bu bakımdan modern bir satranç oyunu olarak nitelendirmek mümkün.

Kararlarım oyunun akışını değiştirsin, 2D animasyon filmi tadındaki grafikleriyle göze ve Journey için hazırladığı müziklerle tanıdığımız Austin Wintory'nin epik tınılarıyla kulağa hitap eden 'zor' bir oyun oynayayım diyenler bu karavana bindikleri için hiç de pişman olmadılar. ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** STOIC • **ÇIKIŞ YILI:** 2014
• **OGZ NOTU:** 8



84



FINAL FANTASY XIV

Devasa online oyunlar denilince akla ilk gelen isim şüphesiz ki World of Warcraft. Ancak Square Enix nasıl olduysa ilk önce Final Fantasy XI'le, sonra da Final Fantasy XIV'le kendine DVO dünyasında yer açmayı bir şekilde başardı. Zorlu bir yol muydu? Kesinlikle evet. Bayağı rezalet denebilecek bir çıkışın, oyun basını ve oyuncular tarafından yerden yere vurulmasının ardından gerçek manada oyun evrenini tamamen yok ederek (evet, bayağı bayağı Eorzea'yı uçurdular) A Realm Reborn ile sıfırdan bir başlangıç yaptılar. İyi ki de bu devasa riski almışlar. A Realm Reborn'la harika bir geri dönüş yapıp tekrar Final Fantasy severlerin ilgisini üstüne çekmeyi başaran Square Enix, "tamamdır" deyip kenara çekilmedi. Önce Heavensward, ardından da Stormblood genişletme paketleriyle Final Fantasy XIV, ilk haliyle kıyaslanamayacak bir oyun haline geldi.

Her genişletme paketinde oyunun evreninin ve hikâyesinin genişlemesinden, oynanışın geçirdiği inanılmaz evrimden, sınıf sisteminin özgünlüğünden, müziklerinden bahsedebiliriz size. Ama FFXIV'ü Oyungezer'in 10 yılda gördüğü en iyi 100 oyundan biri yapan şey, ipin ucundan dönmesini sağlayan o stratejik adımlar serisi oldu.

Final Fantasy gibi büyük bir ismin rezalet bir oyunla sahneye çıkması kadar, onu adam edilip piyasanın en çok oynanan oyunlarından birine dönüştürülmesi de tarihe not düşülmesi gereken bir olay. Orijinal oyuna 10 üzerinden 4,5 verip 2013'te yayınlanan A Realm Reborn genişlemesinde notumuzu 8+'ya yükselterek tam olarak bu işi yaptığımızı söyleyebiliriz. ■ **SABRİ E. SABANCI**

- **YAPIM:** SQUARE ENIX
- **ÇIKIŞ YILI:** 30 EYLÜL 2010, 24 AĞUSTOS 2013 (A REALM REBORN)
- **OGZ NOTU:** 4.5, 8+ (A REALM REBORN)

FASTER THAN LIGHT



83

Kaptanlık serüvenimiz amatörce hatalarla başladı. Uzay gemimizi idare edemedik. Mürettebatımız oksijensizlikten boğuldu. Peşimizdeki asilere yakalandık. Yanıt verdiğimiz imdat çağrılarıyla tuzağa düşürüldük. Kaçtık, savaştık, yenildik... Ama her kayıptan bir ders çıkarıp farklı taktikler geliştirdik, edindiğimiz tecrübeyle şans karşısında galip geldik. Tekrar denedik, tekrar, ve tekrar... Nitekim ışık hızının bağımlılık yaptığını FTL'den öğrendik. ■ **EREN OKKA**

- **YAPIM:** SUBSET GAMES
- **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** 8,1

82

MARK of THE NINJA



Shank'le çok hızlı bir çıkış yapmış olan Klei Entertainment, asıl popülaritesini ve dolayısıyla ekonomik zaferini bildiğiniz gibi Don't Starve'la ilan etti. Yalnız 2010'da yayınlanan Shank ve 2013'te çıkan Don't Starve arasında bir Klei oyunu daha var ki kendi türünü onurlandırmak istercesine büyük bir sessizlikle raflardaki yerini aldı: Mark of the Ninja.

Platform ve gizlilik türünün en iyi melezlerinden biri olan Mark of the Ninja, sadece kritiklerden topladığı ödüllerle değil gizliliğe dayalı oyunların üstündeki ağır tozu silkeleyen, çok akıcı, hafif ve oynayanı hasta etmeyen tarzıyla da özeldi. Çevre tasarımları, çizim kalitesi, espri anlayışı, hikâyesi... Ama en çok da öldürmeden sıvışmanın cezalandırılacak bir hareket olmadığını bizlere yeniden hatırlatan gizlilik mekanikleri. Uzun zamandır beklediğimiz gizlilik / platform oyununun bu olduğunu ancak Mark of the Ninja'yı oynadıktan sonra fark edebildik. ■ **NURETTİN TAN**

- **YAPIM:** KLEI ENTERTAINMENT
- **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** -



FORZA MOTORSPORT 3

Forza Motorsport her daim daha ileriye giden, vitesini her oyunda yükselten o serilerden biri. Dolayısıyla bu 100 oyunluk liste için neden üçüncü oyunu seçtiğimizi merak ediyor olmalısınız.

Forza Motorsport 3 gerçek anlamda serinin kimliğini bulduğu oyun olarak akıllara kazındı. Arkasına Microsoft'u alan seri, Sony'nin GT'sine karşı geliştirilmiş bir silahtı, ki rakip de oldukça kaygan bir zeminde gidip geldiğinden Forza'nın yarış severlerin takdirini kazanması çok da zor olmadı. Xbox ve PS2'nin devri bitip de "yeni nesil" konsollar geldiğindeyse, yarışın şekli değişmeye başlamıştı. O dönemde Xbox 360'ın becerip, Playstation 3'ün ciddi manada sınıfta kaldığı en önemli konu online altyapıydı ki Forza Motorsport 3 bunu muhteşem bir şekilde kullandı.

Bir yarış oyununu sattıracak daha iyi lastik fizikleri, gerçekçi araba ve pistler Forza serisinde her zaman vardı. Ardından farklı yarış oyunları çıkmasına rağmen Forza Motorsport 3'ün hâlâ oynanıyor olmasının en önemli nedeniyse gerçek anlamda yaşayan bir topluluk yaratması oldu. Araçların boyanıp satılabildiği, modifiye araçların alınıp satıldığı, gerçek zamanlı ve ödüllü turnuvaların düzenlendiği her zaman aktif olan bir çevirimiçi altyapısı vardı oyunun.

Simülasyon oyunlarında oyuncuların bir arada oynaması, motor sporları kavramını yaşatmaları her zaman zordu ama Forza bunu her manada kolaylaştırdı. Yarışmayı seviyorsanız Forza sizin oyununuzdu; araba boyamak, modifye edip satarak para kazanmak isteyenler için de cevap belliydi. Forza Motorsport'un bir yarış oyunu olmaktan çıkıp bir motor sporları kültürü nesnesine dönüştüğü o kırılma noktası kesinlikle üçüncü oyundu. Eğer bugün yarış severler direksiyonlarıyla GT serisini veya Project Cars'ı değil de Forza oyunlarını bekliyorlarsa, bunun gerçek nedeni Xbox 360 ile Forza Motorsport 3 için alınan doğru kararlardı. ■ **ALİ SEZGİN**

- **YAPIM:** TURN 10 STUDIOS
- **ÇIKIŞ YILI:** 2009
- **OGZ NOTU:** 9,4



81



80

DIABLO III

Diablo III'ün en büyük rakibi, en büyük düşmanı kimdi biliyor musunuz? Diablo II'nin ta kendisi. Milenyumun başında çıkan Diablo II öyle bir oyundu ki Diablo III için gerçekten karşılanması çok zor beklentiler ve standartlar koymuştu ortaya. Arada Diablo serisini yapan Blizzard North ekibinin geliştirdiği prototipin rafa kalkması, projenin yeni bir ekiple sıfırdan hayatına başlaması derken geliştirme süreci tam bir kaosa döndü. Sonuç olarak yeni ekip hem eski oyunu onore etmeye hem de ortaya yeni ve taze bir oyun çıkarmaya çalışırken ne yapacağını şaşırdı. Diablo III'ün bu kadar arada kalmış bir oyun olmasının sebebi buydu. Ancak Blizzard'dan bahsediyoruz ve dolayısıyla Diablo III'ün o hali bile kendini yüzlerce saat oynatabildiğine göre özünde doğru şeyler de vardı. İşte zaman içerisinde bu öz üzerinden yürüdü Blizzard da. Çekirdek aynı kaldı, o belirsiz ve kararsız fazlalıklar budandı, yerine oyuncuların talep ettiği yeni filizler eklendi.

Düşmanları öldürünce kazandığınız loot üzerine dönen bir oyun için kabul edilemeyecek şekilde bozuk olan loot sistemi düzeltildi. Oyunun hızı ve oynanışı üzerine çeşitli değişiklikler yapıldı. Baktılar ki oyuncular oyunda geçirdikleri süreden fazlasını Auction House'ta eşya kovalayarak geçiriyor, o çok tartışmalı Auction House'u bile kapattılar. Kısacası yavaş yavaş daha iyi bir oyun haline geldi Diablo III. Ancak asıl olgunluğuna Reaper of Souls ile ulaştı. Eğer karşımıza en başta çıkan oyun Reaper of Souls hali olsaydı muhtemelen şu an listede kendine çok daha yüksek bir yer bulabilirdi. Reaper of Souls sadece eksik yönlerini düzeltmenin ötesine geçip gerçekten ihtiyacı olan yeni oyun modlarını ekledi. Diablo'nun ömrünü uzattı.

Yani diyeceğim odur ki, Diablo III'ün ilk halini sevseniz de sevmeseniz de oyunun bir potansiyeli vardı. Blizzard da "olmadı galiba bu" diye oyunu kendi haline terk etmek yerine canını dişine takarak oyunu küllerinden tekrar diriltmeye çabaladı. Bize kalırsa başardı da. Zira başaramamış olsa Diablo III ismini bu listede görüyor olmazdınız. ■ **CAN ARABACI**

- **YAPIM:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
- **ÇIKIŞ YILI:** 2012
- **OGZ NOTU:** 8,8





79 Stellaris

Piyasada Sid Meier'in Civilization'ı 4x stratejileri egemenliği altında tutarken bu türde başka bir oyunu beğenmek gerçekten zordu ama Stellaris bunu başardı. Oyunun sunduğu kocaman evrende, uzayın zifiri karanlığı içinde değerli mücevherler gibi parlayan yeni yıldızlar ve devasa kozmik yapılar keşfetmenin heyecanı Stellaris'in başından kalkmak istesek de başaramayışımızın en önemli nedeniydi. Oyun bize keşfedilecek koca bir evren ve savaşılacak bir sürü düşman vermişti. Bir kez bitirdikten sonra hiç ara vermeden yenisine başladığımız o sonsuz oyunlardandı Stellaris ve strateji sevenler bilir ki bunu başarabilen bir oyun ne yaptığını bilenlerdendir. ■ **NURETTİN TAN**

- **YAPIM:** PARADOX INTERACTIVE
- **ÇIKIŞ YILI:** 2016
- **OGZ NOTU:** 8



78 Nioh

Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın bir hayalinden yola çıkmıştı Nioh ve yaklaşık 10 küsur yıla yayılan yapım sürecinin ardından oyuncuları Souls serisi zorluğunda, aksiyonu bol bir oynanışla soslanmış fantastik Feodal Japonya'sına buyur etmişti. Esas adamımız William gerçek hayattan bir karakterdi ve ilk İngiliz Samuray olarak Japon kültüründe özel bir yere sahipti. Düşman çeşitliliği biraz az olsa da özellikle dövüş ve eşya sistemi mükemmel işliyor, upuzun saatler bir çırpıda geçiveriyordu. Başta PS4'e özel çıkan oyunun tam halini PC sahipleri kapmayı ihmal etmemeli. Zira Nioh uzun soluklu ve zorlu bir macera arayan herkesin arşivinde olması gereken bir oyun. ■ **EREN ERYÜREKLİ**

- **YAPIM:** TEAM NINJA
- **ÇIKIŞ YILI:** 2017
- **OGZ NOTU:** 9



77 Dying Light

1992'de çıkan Wolf 3D'nin ardından FPS türünün çok az değişime uğraması içimde bir ukdedir hep. Ama parkur mekaniklerinin bu türü çeşitlendirmesi ise (ki bunu yapan diğer oyun da bu listede) büyük nimet. Dying Light'ın başarısı hakkında çok yazıp çizdik. Heyecanlı, geceleri korkutucu, senaryosu ortalama, Harran'ı güzel, bitince bile tekrar başına dönüp turlayacağınız bir oyundu. Ama asıl övgü Techland'e gitmeli. Zombilere bağlılığı kadar oyunu bir yıl sonra bile ücretsiz paketlerle desteklemesi, oyun dünyasında görmek istediğimiz tavırlardandı. Hele ki bu on yılın sonunda, AAA piyasasında açgözlülük tavan yapıyorken. ■ **SARP KÜRKCÜ**

- **YAPIM:** TECHLAND
- **ÇIKIŞ YILI:** 2015
- **OGZ NOTU:** 8+

LIFE IS STRANGE

Dontnod'ın Life is Strange'i duyurduğu günü dün gibi hatırlıyorum. Ortalık Gamergate olayları yüzünden zaten karışıkken karşımıza iki genç kızın ana karakter olduğu bir oyun çıkmıştı. Oyun dünyasının cahil yamyamları bu oyunu çıkmadan bitirecek diye korkmuştum.

Ancak Dontnod sağlam bir duruş gösterdi ve bu sayede Max ile Chloe'nin o duygu dolu, sıcacık ve dramatik hikâyesini an be an yaşama fırsatını bulduk. Yaşanan olayları ne kadar değiştirirsek değiştirelim, zamanda seyahat etme gibi bir gücümüz olsa bile çokça defa çaresiz kaldık.

Max'in olaylara inanılmaz bir insani yaklaşımı vardı. Chloe ise hem süper kahramanın yardımcısı rolündeydi hem de yeri geldiğinde hikâye tabanlı bu oyunun tüm yükünü bir anda sırtına alabiliyordu. Arcadia Bay'in o küçük sokaklarında ne büyük olaylar yaşanmıştı...

Life is Strange'in özgün görsel tasarımı da atmosferindeki inceliğin bir yansıması gibiydi. Oyunun menüsünden yazılarına kadar tümünün elle çizildiğini biliyor muydunuz? ■ **YASİN İLGÜN**

• **YAPIM:** DONTNOD ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 9



76



75

Fable 2

Fable 2'nin müthiş bir ters köşesi vardı ve onu bu kadar unutulmaz bir oyun yapan da o ters köşesiydi aslında. Oyun boyunca ana kahramanın siz olduğunu işliyordu oyun. Seçimleri siz yapıyordunuz, görevleri ve övgüleri siz topluyordunuz. Bütün sahne ışıkları sizin üzerinizdeydi yani. Ama bir noktada asıl kahramanın siz olmadığı ortaya çıkıyordu; asıl kahraman köpeğinizdi.

Yanınızda durup, ne yaparsanız yapın sizi olduğunuz gibi kabullenen, koruyan, sizin için gerektiğinde kendini bile tehlikeye atan köpeğiniz... Siz onu başta bir yancı, yardımcı karakter sanarak o ters köşeye düşmüştünüz aslında. Sizin yaptığınız sözde kahramanlıklar onun yaptıklarının yanında bir hiçti. Bu gerçeği anladığınız anda da oyunun boyutu değişti, Fable 2 efsaneler arasına adını yazdırdı. ■ **CAN ARABACI**

• **YAPIM:** LIONHEAD STUDIOS • **ÇIKIŞ YILI:** 2008
• **OGZ NOTU:** 9,3



74

Mortal Kombat X

Herhangi bir 10 yılımıza bir Mortal Kombat oyununun damga vurmaması söz konusu olamazdı elbette. Ama yine de kafamız karışıktı. Çünkü MK9 ve MKX arasında bir seçim yapmak zorundaydık ve uzun tartışmalar neticesinde MKX'in çıtayı bir tık daha yukarıya taşıdığına ikna olduk.

MKX'in kendi familyası içindeki yeri bir ayrı oldu. Klasik Mortal Kombat oyunlarından sonra en çok sevilen iterasyon oldu X. Bunun da ilk nedeni o eski MK oyunlarındaki lezzetin kısmen geri dönmesi ve üstüne gelen modern dokunuşlar. Yani hem yeni oyuncular hem de eskiler aradıklarını Mortal Kombat X'te bulmuştu. Dolayısıyla oyun iyi sattı. İlk birkaç ay içerisinde (PC hariç) 5.5 milyon satış rakamına ulaşmıştı ki bu rakamı gören bir dövüş oyunu halen yok. Diğer yandan oyun konsolda ne kadar tuttuysa, PC'de o kadar rezaletti. Çok kötü bir uyarlamayla çıktı piyasaya. Sonra ortadan kayboldu. Uzun bir süre karanlıkta bekleyip yeniden uyarlandı PC'ye. Netcode tümüyle değişmişti. Şu an MKX en dengeli, en stabil haliyle bir köşede hâlâ duruyor ve oynanıyor. ■ **VOLKAN TURAN**

• **YAPIM:** NETHERREALM • **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 9



73

HALO 3

Bütçeniz olduktan sonra PC almak için yanlış zaman diye bir döneme denk gelemezsiniz. Konsollardaysa durum çok farklı. Ne kadar güçlü olursa olsun, yeni çıkmış ve dolayısıyla fazla oyunu olmayan bir konsolu almak için gerçekten iyi bir sebebiniz olması gerekir. Halo 3 gibi.

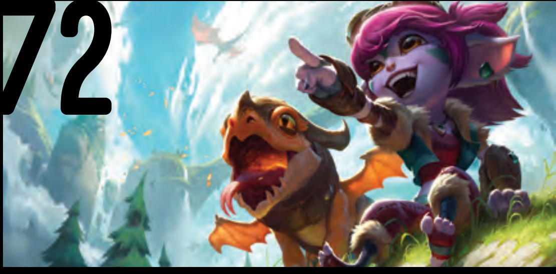
Halo 3, daha geliştirme aşamasından itibaren Xbox 360'ın bir numaralı satış argümanı oldu. Ve en azından Kuzey Amerika için bakıldığında, işini layığıyla yaptığını söylemek doğru olur. Oyun, serinin zirvesini tanımlamak üzere tasarlandı ve sonrasında gelen Halo'lar bile o noktayı bir daha göremedi.

Oyungezer'in ilk sayısında yapılan Halo 3 incelemesini tekrar okurken oyunun biraz da hakkını yediğimizi fark ediyorum. Biz derken, incelemeyi yapanın ben olduğumu da belirtmek daha yerinde olabilir tabii... Açıkça söylüyorum şu 10 yılda önümden ne oyunlar geçti ama ortaklaşa oynanış söz konusu olduğunda diğer Halo oyunları da dahil olmak üzere Halo 3'ten iyisine denk gelmedim. Halo 3, başından sonuna arkadaşınızla bu deneyimi yaşamanızı istiyordu. Gerek bölünmüş ekran, gerekse de internet üzerinden yapılan seanslar tek kelimeyle inanılmazdı. O uzun düzlüklerde iki kişi Ghost sürmek, bir Scorpion tankı paylaşmak veya en basitinden bir elite ile enerji kılıcı düellosu yapan arkadaşınızı gravity hammer'la kurtarmak... Pek çok oyun, ortaklaşa oynanışı yücelten özel anları oyunun içine serpiştiririrken, Halo 3 sadece böyle anlardan oluşuyordu.

Oyunun çoklu oyuncu altyapısıysa muhteşem haritaları ve dengeli yapısına ek olarak o dönemde gelen en sağlam fizik motorlarından birini kullanmasının ekmeğini yiyordu. Bir fizik motoru düşünün ki atığınız roketin rotasında gerçekleşen başka bir patlama, roketin yönünün tamamen değişmesine neden olabilsin... Ağzınızı beş karış açık bırakacak bunun gibi detaylarla doluydu Halo 3, zira oyun sayısız patlama, araçlar ve yerçekimiyle herkesi etrafa savuran ultra güçlü bir de çekiç içeriyordu!

Halo 3 oyun kalitesi anlamında Microsoft'un Nintendo'ya belki de en çok yaklaştığı zamandı. Sony o dönem Killzone 2 gibi görsel anlamda muhteşem olsa da oynanış olarak ortalama bir oyunla çıkarken, Halo 3 tam aksine ikinci oyunun üstüne ekleyen ama grafikleri bağırmayan bir oyun olmuştu. Bazen risk almak iyidir elbette ama Bungie'nin hiç risk almadan oyunu eğlenceli yapan elementlere odaklanması, oyunculuk tarihindeki en iyi konsol FPS'lerden birinin ortaya çıkmasının anahtarı oldu. ■ **ALİ SEZGİN**

• **YAPIM:** BUNGIE • **ÇIKIŞ YILI:** 2007 • **OGZ NOTU:** 8,5



League of Legends

Hikâye odaklı yapımları sevenler; yüzünüz buruşmasın hemen! League of Legends sadece MOBA'ların yükselişini sağlamasıyla değil, bir MOBA'nın etrafına koskoca bir evren kurmasıyla da takdirimizi toplayan bir oyun. Tabii oyun sektörünün geneli açısından bakınca "ufacık" bir katkısı daha var LoL'ün: Bugün eSpor dendiğinde akla gelen şeylerin çoğu, bu oyundan önce sadece birer hayalden ibaretti.

İçeriğiyle birlikte oyuncu kitlesini de dinamik tutan LoL'ün ülkemiz ve dolayısıyla Oyungezer açısından da yeri hep ayrı olacak. Rakipleri Türkiye'deki oyuncuları görmezden gelirken gelip burada ofisini ve yerel sunucularını açan ve kocaman bir başarı hikâyesi de yazan Riot, geride kalan on yılın önemli rollerinden birini üstlendi. Ne kadar anlatsak bitiremeyiz. Hikâyesi hâlâ yazılmaya, oyuncu / izleyici sayısı katlanarak artmaya devam eden bir oyundan bahsediyoruz çünkü. ■ **TARIK KAPLAN**

• **YAPIM:** RIOT GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2009 • **OGZ NOTU:** -



WARHAMMER 40K Dawn of War 2

Dawn of War II, klasik GZS'lerden farklı sularda kulaç atan bir oyundu. Çok başarılı bir ilk oyunun üzerine grafik güzelleştirmesiyle standart strateji mantığında devam etse bile satacaktı. Ama öyle olmadı, Relic büyük oynamayı tercih etti ve kazandı. Warhammer 40,000 evreninin klasik sözüdür: "Karanlık gelecekte sadece savaş var." Karanlık gelecekte üs kurma yoktu sanırım ki Relic üs kurmayı kaldırdı, vaktimizi strateji kurma ve savaşa ayırdı. Savaşı da Company of Heroes temeli üzerine kurdu. Irkların oynanış şekilleri birbirinin taklidi değildi. Mikro yönetime doyduk. Oyun sadece streteji değil tek kişilik modu sayesinde en babasından bir aksiyon RYO da sunuyordu. ■ **GÖKER NURBEYLER**

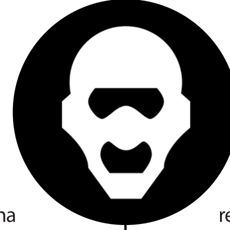
• **YAPIM:** RELIC ENTERTAINMENT • **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 8,7

TEAM

FORTRESS 2

70

Valve'ın oyun yaptığı yılların unutulmazlarından biriydi Team Fortress 2. Hatta kendisi hakkında geçmiş zaman kipiyle konuşmak bile saçma, zira oyun daha geçtiğimiz günlerde 10. yaşını yepyeni içeriklerle kutladı.



Gelmiş geçmiş en süper oyun bundle'larından biri olan Orange Box'un (tüm Half-Life'lar, Portal, Team Fortress 2) içerisinde yer alan ve bu paketin çok oyunculu oyun kadrosunu dolduran Team Fortress 2 bugün bile çılgınlar gibi oynanıyor. Valve'ın desteğini hiç kesmediği TF 2, şu an Steam'in en çok oynanan beşinci oyunu.

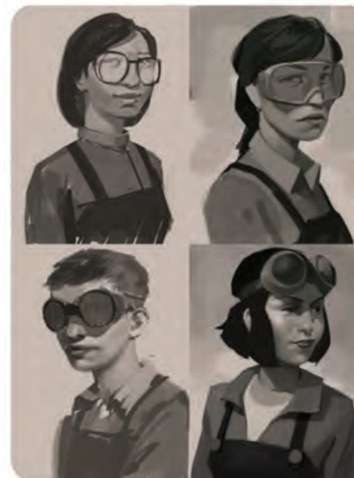
Serinin ilk oyununun tarzını tümüyle değiştirerek çizgi film tadında grafiklerle karşımıza çıkan TF2, ilk tanıtıldığında pek de kafaya takılmayacak bir çerez oyun gibiydi ama "Meet the X" videoları sayesinde bu çerezin protein deposu olduğu çok geçmeden ortaya çıktı. Oyundaki dokuz sınıfın tanıtıldığı bu videoların ne denli büyük bir pazarlama başarısı olduğunu aslında oyunculardan önce diğer firmaların pazarlama departmanları fark etti. League of Legends'ta, Overwatch'ta benzerlerini gördüğümüz karakter videolarının ilk örneği Team Fortress'ta ortaya çıkmıştı.

Oyunun kendine has sınıfları ve silah sistemi, tamamen eğlence üzerine kurulmuş olması onu döneminin tüm oyunlarından ayırmayı başardı. O zamanlar rekabetçi oyun diye de bir kavram yoktu. TF2'ye bir süre önce rekabetçi modu da eklendi gerçi, ancak bu onu özel kılan bir yapıya sahip olmadı hiç. Bir maça girip keyfini alıp tauntla birkaç kişi öldürüp oyundan çıkmak bile oyuncuyu doyuruyor, tatmin etmeyi başarıyordu.

Mavi Takım ve Kırmızı Takım arasında anlamsız ve tamamen vahşet ihtiyacından doğan dev bir rekabet var ve bu on yılı aşkın süredir devam ediyor. Team Fortress 2, oyunların The Simpsons'ı olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Bundan 20 yıl sonra bile oynanıyor olabilir. Neticede Valve'ın yeni oyun yapmaya niyeti yok.

Team Fortress 2 hakkında parmak basılması gereken bir nokta var. O da bizi mikro alışverişe alıştıran oyunların atalarından biri olması. Önce şapkalar, sonra silahların gerçek paralarla satılması derken oyun dünyası günümüzde mikro alışverişin esiri oldu. Bunda oyun tarihinin en eğlence odaklı yapımının büyük bir payı olmasıysa biraz üzücü. Hepimiz günümüz oyunlarını eleştirirken bu tohumu atan yapımı unutmamalıyız sanki. ■ **YASİN İLGÜN**

• **YAPIM:** VALVE • **ÇIKIŞ YILI:** 2007
• **OGZ NOTU:** 9,3





69



RESIDENT EVIL VII
BIOHAZARD

"Bu oyun Resi ruhunu yansıtmıyor arkadaşım!", "Hayır yansıtıyor arkadaşım!", "Bu Resi oyunu ilk Resi oyunları gibi değil abi, dandik!", "Abi ilk Resi oyunları gibi olması mı gerekiyor aa!"... İnternet denen şeyin varlığından haberdarsanız bir Resident Evil takipçisi olarak şu muhabbetlerden birine rastlamamış olmanız ihtimal dışı. Ama muhtemelen siz de fark etmişsinizdir, bu muhabbetlerin doğru tarafı yok çünkü konu oldukça kişisel. Korku, gerilim kavramları kişiden kişiye değişiyor. Capcom'un Resident Evil 7'yle tek yaptığıysa adapte olmak.

Bundan yıllar önce Outlast veya Amnesia gibi örnekler yoktu ve "korku" bizler için Resident Evil veya Silent Hill demekti. Sonra devir değişti, bu bayrağı başkaları aldı, taşıdı. Yeni şeyler denendi. Kimisi başaramadı, kimisi başardı. Resident Evil 7 geldiğinde, bugünün korku oyunu standartlarıyla tanışmamızın ve ilk şoku yaşamamızın üstünden epey vakit geçmişti ama o yine de bizi titretmeyi başardı.

Resident Evil 7, serinin orijinal kurallarını değiştirmeye yeltenen 4-5-6'yı takip etmedi. Bağımsız korku oyunlarının formülünden kısmen faydalanan RE7, kendi köklerini de oyuna ekleyerek hayranlarını dışlamamak gibi çok doğru bir karar verdi. Resi hikâyesine sadece ucundan değinmesi belki azılı hayranlarını yeterince tatmin edemedi ama içine girdiğimiz evin ve aile bireylerinin "misafirperverliği" karşısında irkilmemek elde değildi.

Capcom'un bu denemesi ne RE6 kadar radikal, ne RE3 kadar eski kafaydı ama vadettiği şeyi, "korkuyu" taşıyordu oyuncusuna. Eski korku oyunları için başarılması zor bir iş yapmıştı Capcom ve bu açıdan kitlesini ikiye bölse de biz Oyungezer olarak bir yandan tırnaklarımızı yerken bir yandan da takdir ettik ekibi. Oyun DLC'lerle genişlemeye devam ediyor, bu da o kısa ömürlü ilk sürümün tesellisi. ■ **VOLKAN TURAN**

• **YAPIM:** CAPCOM • **ÇIKIŞ YILI:** 2017 • **OGZ NOTU:** 9

OUTLAST

Oldukça şüpheli işlerin döndüğü bir akıl hastanesi ve haddinden fazla cesur bir araştırmacı gazeteci... Korku dekoru olarak düşünüldüğünde her şey biraz fazla klişe gibi görünüyor değil mi? Ancak Outlast'in en iyi kanıtladığı şeylerden biri de bu oldu aslında: En bilindik korku öğeleri kullanılsa dahi, yerli yerinde işe koşulmaları halinde harikulade bir korku oyunu yapılabileceğini gördük.

Çıktığında oynayanları korkudan bayılttı bu oyun. Düşmanlarımıza karşı, bizi hayatta tutacak bir el kamerası ve gerektiğinde kaçmak için kullanacağımız bacaklarımızın dışında tamamen savunmasız bir haldeydik. Karanlığa uzun süre baktığınızda karanlığın da içinde barındırdığı tüm terörle birlikte size hücum etmeye başladığı türden dehşetengiz bir deneyim sunuyordu Outlast. Özenle yaratılmış klostrofobik akıl hastanesi ortamları, Mirror's Edge'in çılgın parkurlarıyla beraber anılan adrenalin yüklü kovalamaca sahneleri ve elbette o dönem için kalburüstü sayılabilecek grafikleri ve aşmış ses/müzik kullanımıyla, barındırdığı tüm o meşhur korku klişelerinin sıradanlıklarından sıyrıldığı, beş-altı saatlik oyun süresince yemyeşil bir ekrandan dünyaya bakmanın sizi yıldıramadığı, deli işi bir deneyimdi. Açık konuşmak gerekirse, oynayanı esas yıldıran Upshur'un içine düştüğü cehennemin tahammül edilemez sahiciliğiydi.

Aşırı cinsellik ve şiddet barındırması herkese göre değil belki; ama dört milyondan fazla satması da sevenlerinin niş bir kitleyle sınırlı olmadığının kanıtı. Bağımsız bir yapımcıdan çıkmasına kolay kolay inanamayacağınız, hâlâ daha bulup bulabileceğiniz en korkunç oyunlardan biri Outlast. ■ **İHSAN C. ASMAN**

• **YAPIM:** RED BARRELS • **ÇIKIŞ YILI:** 2013 • **OGZ NOTU:** 8,5

68



TOMB RAIDER

Marka değeri yüksek ama yıllardır çıkan oyunlarıyla ne uzayıp ne kısalan bir seriye nasıl sınıf atlatabilirsiniz? Square Enix'in buna cevabı Tomb Raider ile ilgili her şeyi yeniden tanımlamak oldu. Lara Croft'u mezar soymak gibi kötü alışkanlıkları da olan çekici bir vitrin mankeninden empati duyabileceğiniz bir karaktere dönüştürmek, çıkan onca Tomb Raider oyunundan sonra kolay iş değildi. Ama oyuncuların beklentileri de ortadaydı. Lara Croft'un ölçülerini değil, hikâyesini merak ediyorduk. 2013 yapımı Tomb Raider, serinin 15 yıllık mirasına sahip çıkmak yerine o mirası doğru şekilde harcayarak başarılı oldu.

Ejderha Üçgenindeki Yamatai'ye ilk adımımızı attığımızda Tomb Raider konusunda bir şeylerin değiştiğini anlamıştık. O dönemin ortalığı kasıp kavuran oyunu Uncharted'ın kokusunu da almamak imkânsızdı elbette. Buna rağmen Tomb Raider açık dünyası ve gizleriyle kendini bulmayı başarmış bir oyundu. Dokunduğumuz hemen her şeyin oraya özenle konmuş olması, hemen her mağaranın, her yamacın, her uçurumun oyuncular keşfetsin diye tasarlanması heyecan vericiydi. Tomb Raider, kaynak toplama sistemiyle bir hayatta kalma oyunu olduğu kadar, gizleri ve canlı dünyasıyla bir kaşifin macerasıydı da.

Tomb Raider en iyilerden biri, evet ama ona mükemmel bir oyun demek belki biraz abartılı olur. Hayatta kalma hissini vermek için anlamsız şiddet sahneleri eklenmesi, herhangi bir karar verme sürecinin işlememesi, oyunun hak ettiği kadar derinleşmesinin önündeki engellerdi. Ama bugün dönüp baktığımızda gördüğümüz şey, Tomb Raider'ın iyi bir orijin hikâyesi yazmak konusundaki başarısı. Uncharted'ın izlerini takip ediyor durumuna düştüyse de Tomb Raider yıllar sonra ana karakteriyle bağ kurabildiğimiz bir oyuna dönüştü ve bu karakterin kadın olması, oyunların sonraki yılları için çok önemli bir kırılma noktasıydı. **ALİ SEZGİN**

- **YAPIM:** SQUARE ENIX
- **ÇIKIŞ YILI:** 2013
- **OGZ NOTU:** 8,5



67



66

Papers, Please

Glory to Arstotzka! Telaffuzu zor şu hayali ülkenin ismini bize ezberletmeyi başaran Paper's, Please bağımsız oyunların ne kadar cesur, ne kadar özgür olabildiğinin canlı bir kanıtı. Görünüşte tek yaptığımız sınır kapısından geçmek isteyenlerin belgelerini kontrol etmek, yasaklıları veya sahtecileri tespit edip geri çevirmek gibi görünse de geçmesine izin vermediğiniz taktirde öleceği kesin, iki çocuklu bir anne sahte pasaportuyla karşınıza dikildiğinde işin tüm rengi değişiyordu işte. Paper's, Please işini yapmak ile insanlığını kaybetmek arasındaki o ince çizgiyi ahlaki seçimler eşliğinde öğretiyordu. ■ **ESER GÜVEN**

- **YAPIM:** LUCAS POPE
- **ÇIKIŞ YILI:** 2013
- **OGZ NOTU:** 8,9



65

The Talos Principle

Son on yılın oyun kültüründe "anlatacak bir hikâyeye sahip olmak" her zamankinden daha önemli hale geldi. Bir bulmaca oyununu bile sadece meydan okuma için değil, hikâyenin devam parçasını görebilmek adına sabırsızlıkla çözmeye çalışmak bunun bir kanıtı. Hele de kendine yaradılış gibi hepimizin ilgisini çeken bir hikâye seçen The Talos Principle söz konusu olduğunda, tüm zamanların en sürükleyici bulmaca oyunuyla karşı karşıya kaldığımızı söylemek abartı olmaz. Görsel kalitesini, bulmaca dengesini, kafa yorma kadar kontrol kabiliyetine önem vermesini de unutmayalım. Elohim, sen de en az bizim kadar kuklasın dostum. Tek fark, bizim bir irademizin olması... ■ **SARP KÜRKCÜ**

- **YAPIM:** CROTEAM
- **ÇIKIŞ YILI:** 2014
- **OGZ NOTU:** 9



64

Mario Kart 8 Deluxe

Her daim eğlenceli olan Mario Kart serisi işin içine Switch girince gerçekten ait olduğu yeri bulmuş oldu ve Nintendo'nun hanesine bir artı daha kazandırdı. Bu geliştirilmiş versiyonda Wii U'da olan hemen her şey geliştirilmiş veya üzerine kat çıkılmıştı. Tartışmasız en iyi eğlencelik yarış oyunu olan Mario Kart 8 Deluxe özellikle yanınızda biriyle oynarken tadı çıkan, o eski kanepeye yayılmalı, bol şamatalı oyun günlerini geri getirebileceğiniz bir yapım ve Switch sayesinde hiç olmadığı kadar da güçlü. Bir de halen mavi kaplumbağa kabuklarını sevmiyoruz. ■ **EREN ERYÜREKLİ**

- **YAPIM:** NINTENDO
- **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 8+

63



DARKEST DUNGEON

'Kusursuz' maceracılarla tehlikeden tehlikeye atılmayı seven oyuncuların suratına tokat gibi çarpan bir oyundu Darkest Dungeon. Maceracı da olsalar her şeyden önce birer insandılar; korkuları ve zayıflıkları vardı, hiçbirisi mükemmel değildi. Cthulhu mitosunun içinden fırlamış birbirinden iğrenç yaratıkların karşısında sabah kahvaltıda yürek yemiş gibi dikilemiyor, yaralandıkları zaman hiçbir şey olmamış gibi devam edemiyorlardı. Aç ve susuz kaldıkları zindanlarda moralleri bozulabiliyor, karanlıkta kaldıklarında kafayı yiyebiliyorlardı. Aralarında gördükleri her hazineyi çalmaya çalışan kleptomanlar da vardı, hilebaz olduğu için şehirde kumar oynamasına izin verilmeyen de. Aşırı dincisi de vardı, stres olunca kendisini oburluğa veren de.

Darkest Dungeon bize kusurlu maceracıları zindanlarda yönetme görevi vermiş ve herkesin harcanabilir olduğu fikrine alışmamızı istemişti. Ölenlere takılmamak, karakterlere bağlanmamak gerekiyordu. Onlar bize zindandan ganimet getirmeye yarayan birer araçtı ve öyle kalmalıydı.

Sıra tabanlı rol yapma oyunlarına yeni bir soluk getiren oyun kendine has inanılmaz grafikleri, abartılı zorluğu ve buram buram Lovecraft kokan temasıyla kısa sürede bir klasik haline gelmeyi başardı. Ölümün kalıcılığını ve insanların kırılgan doğasını bu denli ön plana çıkaran başka bir oyun daha yok. Buna bir de karakter sınıflarının çeşitliliği ve oyuncuya klavye kırdıracak zorluk seviyesini eklediğimizde son zamanların en orijinal rol yapma oyunlarından birini oynamış oluyoruz.

Karanlık zindanlarda açıklanamaz dehşetlerle yüz yüze gelmek, her tarafından vantuzlar fışkıran o yaratığın gözlerinin içine bakmak ve içinizde bıraktığı o uğursuz hissi kucaklamak gerçekten de benzersiz bir deneyim. ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** RED HOOK STUDIOS • **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 9



62

OVERWATCH

Blizzard, Halley kuyruklu yıldızının her 75 yılda bir dünyanın yakınından geçmesi gibi uzun aralıklarla yeni oyun çıkardığından kimse Overwatch'un ani sunumunu beklemiyordu. Herkes bir türlü ilerlemeyen Titan Project'ten olumlu bir haber beklerken önce projenin iptal olduğu duyuruldu, sonrasındaysa Overwatch açıklandı ve biz de karnımıza yumruk yemiş gibi olduk. Blizzard ve FPS?

Grafikler klasik Blizzard stili olan çizgi filmvari tarzdaydı, oyun çok akıcı görünüyordu. Her karakterin en ince detayına kadar özenle hazırlandığı belliydi. Hepsinin farklı milletlere mensup olması, insanlığa karşı ayaklanan Omnic robotlarına karşı duran Overwatch özel birliğine çok özel anlam katmıştı. Her oyuncu kendinden bir şeyler bulabiliyordu. Değişik milletlerin yanı sıra kahramanların fiziksel yapıları da harika ayarlanmıştı: Çocuksu Tracer, seksi Widowmaker, bir güreşçi kadar kaslı Zarya, orta yaşlı Ana ya da hafif tombul Mei her oyuncu tipine hitap ediyordu. Oyunun erkek karakterleri de bu şekilde tasarlanmıştı, kimse Yunan heykellerine taş çıkartacak kadar seksi hazırlanmamıştı. Symettra'nın otistik, Tracer'ın eşcinsel, Junkrat'in savaş yüzünden kafadan kontak olması gibi örnekler Blizzard'ın oyunu hazırlarken müthiş derecede küresel düşündüğünün kanıtlarındandı.

Blizzard belirli aralıklarla hazırladığı kısa animasyon filmleriyle de Overwatch'un geri plan hikâyesinde ya da bugününde neler olduğunu bizlere sunarak oyunun tarihini canlı tuttu. Çok kısa sürede Overwatch, World of Warcraft'tan sonra Blizzard'ın ikinci amiral gemisi olmayı başardı.
NURETTİN TAN

• **YAPIM:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 9

RAINBOX SIX SIEGE

61

Rainbow Six'in bir başarı öyküsü olmasının en önemli nedeni, ölü doğan bir oyunun doğru bir kriz yönetimiyle tekrar canlandırılması aslında. Bir oyun düşünün ki göreceli olarak sınırlı bir oyuncu kitlesiyle ve sayısız hatayla çıkış yapıyor. Oyun endüstrisinin bu kadar büyüdüğü ve profesyonelleştiği, oyunların sadece teknik sıkıntılardan arındırılması için büyük bütçelerin harcandığı böyle bir dönemde Siege'in küllerinden doğabilmesinin tek bir açıklaması var. İyi altyapı üzerindeki kötü malzemenin atılması ve yerine eklenen bolca ilgi ve sevgi.

Rainbow Six Siege'i oynadığımızda hepimiz oyunun potansiyelini görüp bir kez daha üzülmüştük ki görünen o ki durum Ubisoft yönetim katında da farklı olmamış. Çıkış yaptığı iki yıl öncesinden bugüne Siege sürekli olarak hatalarından temizlenen, geliştirilen, tabiri caizse "yaşayan" bir oyun olması sayesinde bugün bile ciddi bir oyuncu kitlesiyle buluşabiliyor. Şu an rahatlıkla Siege'in Rainbow Six serisindeki en iyi oyunlardan biri haline geldiğini söyleyebiliyorsak sebebi Ubisoft'un oyunu terk etmemesiydi. Aynı ilgili görmek için bekleyen pek çok Ubisoft oyunu var, dileriz firma bu tecrübesini yeni başarılara imza atmak için kullanmayı düşünür.
ALİ SEZGİN

• **YAPIM:** UBISOFT MONTREAL
• **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 6+



Kerbal Space Program

Kerbal'lerle tanışıklığım oyunun çıkışından çok daha öncesine, 2011 yılına dayanıyor. İnternetten tanıştığım arkadaşım Mert bir link atıp "şunu bir indir, seveceksin" demişti. KSP'nin fazlasıyla erken bir sürümüydü bu ve o hali bile akıl uçuklatacak kadar güzeldi. Çocukken "ne olacaksın" sorusuna "astronot" diye cevap veren herkesin ortak fikriydi bu; nihayet uzaya çıkma simülasyonu bulmuştuk!

KSP'nin başarısı oyunculara "lay lay lom" dışında bir şeylerle de ulaşılabileceğini göstermesinde. Universe Sandbox gibi KSP de, bilimin oyun dünyasında yeri olduğunu kanıtladı. Oyun, tam teşekküllü bir fizik motoru sunmuyor ama sırtını çoğunlukla Newton fiziğine dayıyordu. Ben asla süper başarılı bir oyuncu olamadım KSP'de. İlk yörüngeye oturuşum oynamaya başlamamdan aylar sonrasında mümkün oldu. Ama her bir anından gurur duydum, diğer birçok oyuncu gibi. Sırf bilimin ne kadar zevkli bir uğraş olduğunu hatırlattığı için bile Kerbal Space Program unutulmaz oyunlar arasına adını yazdırdı. ■ **SARP KÜRKCÜ**

• **YAPIM:** SQUAD • **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 8+



MIDDLE-EARTH Shadow of Mordor

The Battle for Middle Earth serisinden beri Orta Dünya açlığımızı dindirebilecek hiçbir oyunun esamesi okunmuyorken çıkageldi Shadow of Mordor ve "Orta Dünya tarihine sadık mı, değil mi? Olayların sırasını bozdu mu, karakterleri doğru yansıttı mı?" gibi tartışmalardan ustaca sıyrılarak harika bir Orta Dünya hikâyesi sundu bize.

Orta Dünya'daki Karanlık ve Aydınlık arasındaki savaşa farklı ve oldukça ilgi çekici bir yaklaşım sunuyordu Shadow of Mordor ama en çok konuşulan özelliği oyun dünyası için yeni bir mekanik olan "Nemesis" sistemi oldu. Dövüş mekanikleri bir yerden sonra tekrara bağladığı halde Nemesis sayesinde Shadow of Mordor oyuncuları mutlu etmeyi ve on yılımızda iz bırakmayı başardı. ■ **YASİN İLGÜN**

• **YAPIM:** MONOLITH PRODUCTIONS • **ÇIKIŞ YILI:** 2014
• **OGZ NOTU:** 8+



STREET

Tam da "Galiba ömrümüzün sonuna kadar yeni bir Street Fighter oyunu göremeyeceğiz" dediğimiz anda ensemize şaplağı vurmuştu Capcom. "Doğru konuşun len, dilinizi ısırın, bu da işte yeni oyununuz" deyiverip kucağımıza SFIV'ü bırakmıştı. Bakın, SFV çıktı ama hâlâ millet SFIV'ü konuşuyorsa, bu bir tesadüf olmamalı.

SFIII 3rd Strike'ın 1999'da, SFIV'ünse 2009'de geldiğini düşünürseniz oyuncuların SF'yi nasıl özlediğini tahmin edebilirsiniz. SFIV çöldeki bir damacana suydu herkes için. Belki bu yüzden çok sevildi diyebilirsiniz ama hayır, SFIV dövüş oyunlarının en büyük "geri dönüş" efsanesini yazdı. Öncelikle görsel olarak komple değişmişti oyun. 2.5D bir arenada dövüşmeye başlamıştık ve efsane kamera açılarıyla buluşmuştuk. Karakter çizimleri biraz sulu boyamsı, biraz fırça darbeliydi. Eskimeyen çizgi-filmler vardır ya, yaşını belli etmez;



FIGHTER IV

işte SFIV de öyle bir oyun, 30 yıl sonra bile yaşını göstermez. SFIII'ün az satmasına neden olan saçma kadro ısrarı SFIV'te gözükmemişti. Ultra SFIV geldiğinde oyunda tam 44 karakter vardı ve her karakterle oynamayı öğrenmek en az bir ay alıyor diyelim, gerisini siz düşünün. Oyunun dünya genelinde tutmasının en büyük nedeni elbette SF'nin ilk kez ciddi bir online sisteme kavuşmasıydı. Ülkeler artık en iyi online warrior olmak için çaba gösteriyordu. Hem oyuncu bazında hem de seçilen dövüşçü bazında "en"ler arasına girmek oldukça zordu. Ciddi bir efor, ciddi bir zaman gerektiriyordu. Ben SFIV ailesine yaklaşık 1000 saat ayırdım ve hâlâ bilmediğim, yapamadığım o kadar çok şey var ki, şaşarsanız. Çünkü oyun hem yaratıcılığa hem de el çabukluğuna dibine kadar izin veriyordu. 1 frame komboları kaçırmadan yapmak ciddi refleks istiyordu. Yani bende ne yoksa istiyordu oyun... Bizler için yerinin ayrı olmasının bir sebebi de ilk kez hikâyeye bir Türk karakter eklemesiydi SFIV'ün. Hakan'ı özellikle Asyalılar çok sevdi... Ayrıca SF'nin ilk kez "eSpor"la tanışması da bu oyunla oldu. Capcom Pro Tour adında bir organizasyon inşa edildi. Capcom ülke ülke, turnuva turnuva geziyor, para dağıtıyor ve en iyi oyuncuları büyük finale davet ediyor ve büyük para ödülü için kapıştırıyordu. CPT bugün de her zamankinden daha büyük ve kalabalık olarak devam ediyorsa, dövüş oyunları büyük organizasyonlarda çok rahatça yerini alıyorsa, ünlü dövüş oyuncuları gittikleri yerlerde krallar gibi karşılanıyorsa, SFIV'ün payı bunda oldukça büyüktür dostlar. ■ **VOLKAN TURAN**

• **YAPIM:** CAPCOM / DIMPS • **ÇIKIŞ YILI:** 2009 • **OGZ NOTU:** 9,5



L.A. NOIRE 57

L. A. Noire çıktığında, ortak kanımız çok orijinal bir oyun olduğuydu; hatta aslına bakarsanız bugün bile o özelliğini koruyor oyun. Hâlâ eşsiz. Zira beden dilini ne kadar iyi okuyabildiğimizi bu seviyede test eden başka bir oyun daha görmedik.

LAPD memuru Cole Phelps rolünde çeşitli davalara koşarken gerçekten de karşınızdaki karakterleri analiz etmeniz gerekiyordu. Sorguladığınız kişi sizinle konuşurken gözlerini mi kaçırdı? Yalan söylüyor olabilir. Hararetli bir şekilde saçıyla mı oynuyor? Galiba dediğiniz bir şeye sinirlendi. Tüm bunları o zaman için en gelişmiş olan hareket yakalama teknikleriyle birleştirince karşımıza çıkan L. A. Noire bugün bile pek emsali olmayan bir tecrübe olmuştu. Belki biraz tekrara düşüyordu ve herkese göre değildi ama 1940'lı yıllarda geçen ilginç bir macera ve detektiflik hikâyesi arayan çoğu insanı tatmin etmeyi de başarmıştı. Eh, bütün kusurlarına rağmen listeye ve akıllara girişini de o özgün taraflarına borçlu o yüzden. ■ **CAN ARABACI**

• **YAPIM:** TEAM BONDI • **ÇIKIŞ YILI:** 2011
• **OGZ NOTU:** 9,2



56



Korku sinemasında pek popüler olan "body horror" veya "bedensel korku" olarak adlandırdığımız mefhumun oyunlarda pek çok örneğini görüyoruz ancak bu işin ayarını tutturabilmek, gerçekten pek az yapıma nasip oluyor. Bu yapımlardan biri de Dead Space. Yaratıkların insana "sadece yeteri kadar" uzak olması ve kana susamışlıkları ile oyuncuyu da bir yerde insanlıktan çıkarabilmesi oyuna hafif bir hınzırlık katıyordu. Fizik motoru sağ olsun, düşmanlar öldükten sonra bile yanıltıcı bir şekilde kıpraşıyordu. Canımı kurtarayım derken, ufak çaplı bir cinnet geçirerek botunuzla defalarca ezdiğiniz Necromorph'un aslında bir süredir ölü olduğunu fark edip "ÜHÜEEEEEEE" diye bir kenara çöküp isyan edebiliyordunuz.

Oyuncunun çaresizliğinden doğan şiddeti yönelttiği dokunun görsel ve işitsel olarak, gerçekten "et" izlenimi uyandırması, yaratıkların da "doğurmak" gibi insandan devşirme çarpık fonksiyonlar taşıması, Dead Space'in naklettiği bedensel korkunun tavan yapmasına sebep oluyordu. Muhteşem sesleri ve arayüzünü de bir parçası haline getirdiği atmosferi sayesinde içine çektiği oyuncunun yerinde sıçramasını pek güzel sağlayan Dead Space'in, aynı zamanda ibresi de sallantılıydı. Oyun oyuncuyu farklı sekanslar ve dolayısıyla da farklı zorluklarla yıpratırken, odak aksiyon ve korku arasında akıllıca gidip geliyordu. Aynı şey, oyunun insanda uyandırdığı merak için de geçerliydi. Tırsıyor, tiksiniyor, boğuluyor ama oyunu oynamaktan caymıyordunuz. Velhasıl kelam, güzel travmaydı Dead Space, keşke bir benzeri daha gelse. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** VISCERAL GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2008
• **OGZ NOTU:** 8,4

55

ORI AND THE BLIND FOREST

Ori and the Blind Forest'ın, son on yılda metroidvania dünyasına yaptığı katkı, yıllar geçtikçe daha da belirginleşiyor. Hollow Knight'ı yok sayıyor değilim, yanlış anlamayın. Ama metroidvania'nın günümüzde "niş" olmasına rağmen bu kadar güzel, bu kadar stil sahibi, bu kadar naif ama aynı zamanda bu kadar da ciddi bir bütün olarak ana akım oyun dünyasına sokulması gerçekten hakkı verilmesi gereken değerlerden. Başta Ori olmak üzere karakterlerin motivasyonları, içerisinde bulunduğunuz dünyada iyi ve kötünün tanımlanışı, atmosferi dolu dolu sağlayışı ve baştan sonra anlattığı hikâyeyle bu oyun kendi kategorisinin meşale taşıyıcısıydı. Oyun tasarımı derseniz, Gareth Coker'ın oyun müziği bestelemeye dair ders niteliğindeki eserleri, görsel ve animasyon kalitesi, bölüm tasarımı konusunda ise insana saç baş yoldurtmayacak seviyede zorluğu diyebilirim size. Ofiste insanların eve gitmek yerine oturup izlemek istediği nadir maceralardandı Ori'ninki. Ormana dönmek için sabırsızlansak da büyüsünü bozmamak için bir daha adım atmamayı kabullendiğimiz o nadir hikâyelerden biriydi. ■ **SARP KÜRKCÜ**

• **YAPIM:** MOON STUDIOS • **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 9



54

GUITAR HERO 3 LEGENDS OF ROCK

Siz şimdi diyeceksiniz ki 10 farklı Guitar Hero oyunu varken neden bunu seçtiniz. Hemen cevaplayayım: Yitirdiğimize en çok üzüldüğüm oyunculuk trendlerinden biri olan co-op modunu içeren ilk Guitar Hero oyunu bu olduğu için. Hak verirsiniz en iyi arkadaşıyla birlikte dünyayı sallayan bir metal grubu kurmak pek fazla kişiye nasip olmuyor. Gerçi olay sadece beraber kariyer yapmak değil, pek çok çoklu oyuncu modunu seriye kazandıran oyun da GH3'tür mesela.

Oyunun müzik listesi Metallica'dan One, Cream'den Sunhsine of Your Love, Slipknot'tan Before I Forget gibi pek çok bomba parça içeriyor, tarzdaki rock'dan metale kayış oyunun zorluğunu da hayli arttırıyordu. Ama oyunu en yüksek zorluk seviyesinde değil de sadece keyfine oynuyorsanız pek bir eksi sayılmaz bu. Seri boyunca ot gibi kalan kariyer modunun da nihayet kıytırık da olsa bir öyküye sahip olması ve en güzeli de Slash gibi üstatlara karşı gitar düelloları yapabilmek efsaneydi (her ne kadar plastik gitarla olsa da).

Plastik enstrümanların artık sıkmaya başlamasından önceki son kral GH3'tü. Oyunun satışlarda bir milyar dolardan fazla para kazandıran ilk oyun olması da neden bu listede yer aldığına dair bir ipucu veriyordur herhalde. ■ EMRE SÜMER

• **YAPIM:** HARMONIX • **ÇIKIŞ YILI:** 2007
• **OGZ NOTU:** 8,4

FINAL FANTASY XV



53

Final Fantasy şüphesiz ki oyun tarihinin en önemli JRYO markalarından biri ve inişli çıkışlı 30 yıllık tarihinde unutulmaz anların, anıların hiç de nadir olmadığı epey köklü bir seri. Bu dev külliyatın son ayağı olan on beş numaralı oyun uzun ve sancılı bir yapım aşamasından sonra bize ulaştı. Ulaştı ulaşmasına ancak halen daha tam bitmiş değil.

FF XV dev bir proje ama o devasalığın ve epikliğin içinde anlattığı yalın ve samimi öyküsü özlenen Final Fantasy tadını, ruhunu belki 10 yıl sonra geri getirmişti. Buna karşı benimsediği açık dünya mekanikleri ve tamamen gerçek zamanlı dövüş sistemi de alabildiğine yenilikçiydi. İşte tam da bu cesareti yüzünden tüm kusurlarına ve eksikliklerine rağmen bu listede yeri var.

Geçmişin tüm mirasını yüklenmek zordur, ama bu yükle geleceğe adım atmak daha da zor. Final Fantasy XV bunu başarıyor ve prens Noctis'in dostlarıyla yaşadığı bu epik yolculuk anılarımızda güzel bir yer edinmeyi pekâlâ hak ediyor. ■ **EREN ERYÜREKLİ**

• **YAPIM:** SQUARE ENIX • **ÇIKIŞ YILI:** 2016
• **OGZ NOTU:** 8+



ALAN WAKE

Alan Wake'in yılan hikâyesine dönen yapım sürecinde (çıkmasından umudu kestiğimiz bir dönem vardı, "Alan Fake" diyorduk artık oyuna), gelişmiş ve rafine mekanikleri, ölçeği, çeşitliliği, tempoyu tek bir şey için kenara atmıştı Remedy: Anlatım.

Tamamen diyeceklerini söylemeye odaklanan bir yapımdı Alan Wake. Oyuncusunun gözünde seslendiricisi ve oyuncuları olan bir hikâye, metinleri olan bir kitap ve ufacık ekranlarda dönen bir televizyon dizisi oldu Alan Wake. Kendi içinde dizi misali altı bölüme ayrılan oyun, insanı pek çok farklı koldan hikâye kırıntılarıyla beslemeyi çok iyi başarıyordu. Ana karakterinin asker değil de yazar olduğunu düşününce, uygun olan da buydu zaten. İki yıldır yazamamanın verdiği depresyonla boğuşan Alan, huzur dolu bir tatil geçirmek için gittiği Bright Falls kasabasında önce karısını kaybedip, sonra yazdığı kitaplardan fırlamışa benzeyen doğaüstü olaylar zincirinin içine sürüklenince, hikâye içinde hikâye barındıran, incelikli bir meta anlatı örneği haline geliyordu yapım. Senaryo yazımı dâhilinde kullanılan "senaryo deliği" ve benzeri terimleri, sembolik olarak değil doğrudan konu akışı içine yerleştirerek olayı ilginç noktalara götürmeyi başarıyordu. Oyuncuyu temposuyla yormayıp, bölüm sonunda kullandığı harika lisanslı müziklerle es vermesini de biliyordu. İlginçtir, tam da müziklerin lisans anlaşmalarıyla alakalı birtakım yasal meseleler yüzünden yakın zamanda dijital mağazalardan kaldırıldı Alan Wake. Oyunun oturaklı, Stephen King romanı hissiyatını tersyüz edip ucuz korku filmi moduna sokan American Nightmare ise yine güzel ama çok başka bir hikâye. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** REMEDY ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 8,9



52



Bastion

Eğer bir oyunu bitirdiğinizde jenerik kısmına eşlik eden şarkı boğazınıza yumruk gibi oturuyor, gözünüzden bir damla yaş akıyorsa bunda az önce muhteşem bir hikâyeye eşlik etmiş olmanızın payı büyüktür.

Supergiant Games oyun dünyasına Bastion isimli bir şaheserle giriş yaptı ve bizi rengarenk görselleriyle zıt, acayip hüzünlü ve duygusal bir hikâyenin içine bıraktı. Ama onlarca ödül kazanan bu oyunun bu denli etkileyici bir iz bırakmasının kuşkusuz en büyük sebeplerinden biri insanın yüreğine işleyen müzikleriydi. Ashley Lynn Barrett ve Darren Corb'un seslerinden Build That Wall ve Mother, I'm Coming Home'u dinleyince ne demek istediğimi çok iyi anlayacaksınız. ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** SUPERGIANT GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2011 • **OGZ NOTU:** 9,4



SOMA

Bilgisayar oyunları tarihinin en kıyıda köşede kalmış, en es geçilmiş cevherlerden biri SOMA. Amnesia'dan tanıdığımız Frictional Games'in ustalık eseri diyebileceğimiz bu yapım, batı düşününün en köklü tartışmalarından biri olan ruh-beden ikiliğini kusursuz bir yetkinlikle tartışan felsefi alt yapısıyla öne çıkmıyordu sadece, aynı zamanda firmanın aklımıza dahi getirmek istemediğimiz, korku oyunlarında köşe taşı sayılacak oynanış mekaniklerini de bir kere daha üstümüze üstümüze fırlatıyordu.

Şaşırtıcı olmayan bir şekilde bu oyunun Oyungezer tarihinde de ayrı bir yeri var. The Witcher 3'ün ortalığın tozunu attırdığı 2015 gibi bir senede Sinan abi tarafından yılın oyunu adayı olarak gösterilmişti kendisi. Sırf Wau'nun peşinize saldığı tuhaf mahluklarla değil, sorduğu bu sorularla da tüylerinizi diken diken eden bir başyapıt bu. ■ **İHSAN C. ASMAN**

• **YAPIM:** FRICTIONAL GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 8+



Inside

Bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar kontrol, sadece üç renk, sıfır diyalog... Pek de bir başyapıtın formülü gibi görünmüyor değil mi? Ama Playdead bu mütevazi formülden bir kez daha yemek isteyeceğiniz okkalı bir tokat çıkarmayı başardı. Her bir bulmacası özenle yapılmış, gerginlik seviyesi asla düşmeyen ve sesleriyle atmosferini dağlara çıkaran Inside, sadece Limbo'nun veliahtı olmakla kalmadı, onu her yönden geliştirdi de. Arka planla oyun alanı birbirine inanılmaz yedirilmişti, animasyonlar muazzamdı, oyun önünüze tatmin edici bulmacalar çıkarırken dünyasına da giderek bağlıyordu. Az malzemeyle çok şey yapılabileceğinin kanıtıydı Inside. ■ **TARIK KAPLAN**

• **YAPIM:** PLAYDEAD
• **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 9+



BATMAN
ARKHAM ASYLUM

Ana akım çizgi roman dünyasının tartışmasız en büyük ismidir Batman. Hazırlıklıysa dövemeyeceği kimse yoktur. Ancak Batman'in hem film, hem de oyun geçmişi de bir hayli "karanlıktı". Christopher Nolan filmleri kurtarırken Batman: Arkham Serisi de oyunların kurtarıcısı oldu.

Arkham Asylum'un başardıklarını saymakla bitirebilecek durumda değiliz. Arkham Tımarhanesi'nin hem ruhen hem de gerçek anlamda karanlık atmosferi, Batman'in tarihi boyunca karşılaştığı en amansız düşmanlarının pek çoğunun burada hapis yatıyor ve hepsinin de detaylı bir şekilde ve kusursuza yakın işlenmiş olması, düşmana kontra yapma üzerine kurulu olan oyun tarihinin en akıcı dövüş sistemi, Batman gibi hissetmenizi sağlayan gadget'lar, Batmobil'in az ama öz kullanımı (evet sana diyorum Arkham Knight), Joker ve Batman'in yine sürükleyici bir hikâyede karşı karşıya gelmesi, grafikler, müzikler, oynanış... Aman Allah'ım bu virgüllerin sonu yok! 1989'da NES için çıkan Batman: The Video Game'den beri doğru düzgün bir Batman oynayamamış olmanın acısını nasıl çıkardığımı, serinin tüm oyunlarını %100 bitirmek için kaç gün harcadığımı bir ben bilirim.

Joker'in elemanlarını gizlilikle temizlediğimizde "Another One Bites The Dust" deyişi bile kulaklarımızda çınlıyor hâlâ. Diğer süper kahraman hikâyelerinin aksine bu oyun gerçekten karanlıktı, zira tımarhane/hapishane karışımı bu güzide mekânda polislerden doktorlara kadar herkes patır patır öldürülüyordu. Peki biz Batman ismini hak edecek kadar fark yaratabiliyor muyduk? Oyun tam olarak bunu sorgulamanıza neden oluyordu. Ne kadar iyi oynarsanız oynayın, kurtarabileceğiniz hayat sayısı iki elin parmaklarını zor geçiyordu. Üstelik bu insanları kurtarıp da güvenli bir yere de götürmüyorduk ki? Yine tımarhanede sığınak buluyorlardı kendilerine. Ne büyük başarı!

Arkham Asylum, kendisinden öyle emindi ki bu soruları sormanıza, oyunun gerçekliğini sorgulamanıza bizzat zemin hazırlıyordu. Verecek iyi bir cevabı olmasa çoktan unutulup gidecekti belki ama öyle olmadı. Hem çizgi romanlardaki Batman'in yansımasını hem de iyi bir yeni nesil aksiyon oyununun sunabileceği her şeyi gördük Arkham'da. Serinin sonraki bölümleri, bir şeyleri batırdı evet ama tüm zamanların en iyi süper kahraman hikâyelerinden birini biz çoktan oynamıştık artık. Arkham serisinin bıraktığı izleri tartışabilirsiniz ama konu Batman: Arkham Asylum olduğunda biz Batman'in tarafındayız. ■ **YASİN İLGÜN**

• **YAPIM:** ROCKSTEADY
• **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 9,2

BLOODBORNE

47



Bloodborne'a haksızlık etmek istiyorsanız yapmanız gereken şey çok basit: Onun bir "Dark Souls benzeri" olduğunu söylemeniz yeterli. Bu terimi kullandığınız anda onu Lords of the Fallen veya The Surge ile aynı kefeye koymuş olursunuz ki bu aslında vahim bir hatadır.

Bloodborne, Dark Souls klonu diye geçiştirilecek bir oyun değil. Her ikisi de FromSoftware'in elinden çıkmış ve ortak oynanış mekaniklerine sahip olsalar da Bloodborne'un tamamen kendine özgü gotik bir havası var ve bu atmosfer ve göz alıcı görseller yine gizemli, anlaşılması güç ama bir o kadar da etkileyici bir hikâyeyle beğenimize sunuluyor. Zaten oyun hakkında en etkileyici kısımlardan biri de bu, Hidetaka Miyazaki'nin kendi yarattığı diğer oyunlardan etkilenmeden bu kadar özgün bir tasarımla oyuncuların karşısına çıkabilmesi inanılmaz bir şey. Bloodborne bu kadar farklı ve özgün bir oyun olmasaydı "Yeni Neslin En İyisi!" iddiasıyla kapak yapmaz, PS4'ün ilk şaheseri olduğunu söylemezdik, değil mi? ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** FROMSOFTWARE • **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 9+

PILLARS of ETERNITY 46

Oyuncuların nostalji damarına iri bir iğneyle dalıp geçmişle bugünü birleştirmek, riskli bir deneme. "Yıl olmuş bilmem kaç, öyle oyun mekaniği mi kaldı, kim oynar bu oyunu" tarzı yorumların gelmesi işten bile değil, keza pek çok defa biz de yaptık buna benzer eleştiriler. Pillars of Eternity içinse böyle bir şey söz konusu olmadı. Eskiyle yeni öyle ayarında harmanlanmıştı ki bu oyunda, gizli bir laboratuvarda özel şartlarda geliştirilmiş gibiydi, tam bir tarifi olmalıydı!

Üç su bardağı nostalji: İzometrik sistemin modern yorumu ve uzun uzun, betimleyici hikâye anlatıcılığı. Ah o eski FRPler, o RYO'lar...

İki yemek kaşığı karışık oynanış: Sıra tabanlı ama gerçek zamanlı savaşlar, yetenek bolluğu ve bunların yanı sıra gelen çok sayıda zorluk seçeneği. Kendi oynanışımızı kendimiz yaratmayı pek sevdik.

Gerçekçilik aromalı bir tutam hikâye: "Bana göründüler" diye başlayıp nerelere gitmedik ki? Söylenen sözler ve alınan kararlarla oluşan "reputation"lar, bunlardan etkilenen diyalog seçenekleri ve gruplarla kurduğunuz ilişkiye göre şekillenen olaylar. Gerçekten oradaymışız gibi hissettik, oyun bitince atmosferinden çıkmamız çok zor oldu.

Tüm malzemeleri çırpıp 180 derece önceden ısıtılmış fırında üstü kızarana kadar pişirin. Karakter yaratma ekranında saatler harcamayı sevenler için üzerine bol bol ırk ve yetenek serpin. Soğuyunca servis edin. Ancak kıvamı tam tutmamış olabilir, üzülmeyin, herkesin harcı değil en sevdiğimiz 100 tariften birini hazırlamak. Bir dahakine artık! ■ **MERVE AKMAN**

• **YAPIM:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 9+

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

Bu listede olmayı en çok hak eden oyunlardan biri Hellblade. Bunu özellikle söyleme ihtiyacı duyuyorum zira listenin geri kalanına nazaran daha yakın bir tarihte çıktığı için belki akıllarda bazı soru işaretleri oluşmuştur. Oluşmasın. Her gün çıkan ürün sayısının da çoğalmasıyla giderek daha fazla klon oyun gördüğümüz şu devirde, oyun yapımcılarının tabu olarak gördüğü bir konuyu ele alıp hem deneysel hem de oturaklı bir yapım ortaya çıkarması sizi ikna etmiyorsa bile, bunu ufacık bir ekiple, dev bütçeli bir oyun kalitesinde yapmış olması saygınızı kazanmalı. Hellblade hem ayrıksı ana karakteri Senua'nın çarpıcı hikâyesinden, hem de psikoz hastalığının özgün ve isabetli tasvirinden gelen eşsiz bir atmosfere sahip. Hayata bakışınızı sonsuza dek değiştirme gücüne sahip bu yolculuk, aynı zamanda yepyeni bir modelin de öncülüğünü yapıyor; Hellblade: Senua's Sacrifice, "bağımsız AAA" türünün ilk örneği olarak ışıl ışıl parlıyor.

Sadece yenilikleriyle değil, işlenişiyle de Hellblade kendine çok özel bir yer edindi oyun dünyasında. Yalnızca gözlerinize değil kulaklarınıza da hitap edebilmeyi bu kadar iyi başaran bir başka oyun yok ve alınan riskle orantılı şekilde ortaya çıkan iş de muhteşem olmuş. Oyunu oynayan psikoz hastası kişiler ve yakınları, Ninja Theory'nin bu az bilinen hastalığa ne kadar özel bir şekilde ve isabetli yaklaştığına şaşıp kalmış durumda ve her gün yaşadıkları zorluklara dikkat çektiği için sayısız teşekkür mesajı atmışlar stüdyoya. Benzer bir durumun gelecekte çıkacak bağımsız AAA oyunlar için de geçerli olacağını öngörmek yanlış olmaz. Hellblade belki gelirken çok konuşulmadı ama para aşkıyla yanıp tutuşan oyun sektörünü daha iyi bir yöne birkaç derece de olsa çevirdi. İleride anlayış olarak onu örnek alan çok özel yapımlar göreceğimize ve geriye dönüp bakınca değerini daha iyi anlayacağımıza yürekten inanıyorum. ■ **TARIK KAPLAN**

• **YAPIM:** NINJA THEORY • **ÇIKIŞ YILI:** 2017
• **OGZ NOTU:** 9





THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

2017 oyunculuk adına muhteşem dolu bir yıldı. Bu bolluk bereketin en önemli ayaklarından birisini de şüphesiz Nintendo'nun yeni hibrid konsolu Switch oluşturdu.

Tabii çıkış oyunlarından olan Breath of the Wild'a ve onun muazzam incelikte tasarlanmış dünyasına getireceğim lafı. Ama oraya gelmeden önce The Legend of Zelda serisinin video oyunlarını ilerleten, büyüten ve sürekli olarak yenilikler deneyen yapısının övülmesi gerekir. Zira Zelda oyunları, serinin ortaya çıktığı ilk günden beri (1986) oyuncuları şaşırtmayı başaran ve getirdiği tasarım yenilikleriyle diğer oyunların da önünü açan yapıda olageldi. Breath of the Wild da bu açıdan bir istisna değil.

Breath of the Wild sizi uzun eğitim bölümleriyle sıkmadan direkt olarak devasa ve el emeği göz nuru dünyasının içine bırakıyor, siz de oradan çıkma fikrini aklınıza bile getirmeden sayısız saatleri Hyrule'un alabildiğine geniş ve sürprizlerle dolu açık dünyasında geçiriyordunuz. Benzersiz fizik motoru sayesinde dünyayla maksimum etkileşim halinde olmak, her yere tırmanabilme özelliği ve sade haritası sayesinde keşfetme zevkinin dibine vurmak mümkündü bu oyunda. Üstelik bu açık dünya denemesi, serinin ruhundan bir şey de götürmemişti. Link yine aynı Link'ti. Kılıcını savurup vazoları kırar, sessiz sedasız macerasını yaşardı. Zelda da yine kurtarılmayı beklerdi. Hikâye olarak bize pek yeni bir şey sunmasa da inanılmaz özgür hissettiren dünyası o kadar iyi tasarlanmıştı ki, yaptığınız her hareketin sonucunun ortama yansımasını görebiliyordunuz. Otları yaktığınızda çevreleri de tutuşuyor sizi havaya yükseltecek hava akımları oluşturuyordu. Düşmanları alt edecek tonla yol bulabiliyor, hatta işi abartıp deneysel bir hava aracı bile yapabiliyordunuz. Tüm bu yenilik hissi ve kocaman bir dünyanın Switch sayesinde elimize avucumuza sığması teknik açıdan ciddi bir başarıydı ve oyun tecrübe eden hemen herkes tarafından çok sevildi.

Nintendo her zaman bir yol gösterici olarak kalacak. Breath of the Wild'dan sonra bizim açımızdan bunun tartışılacak tarafı kalmadı.

EREN ERYÜREKLİ

• **YAPIM:** NINTENDO • **ÇIKIŞ YILI:** 2017
• **OGZ NOTU:** 8+



43 SHOGUN 2 Total War

Shogun 2: Total War ilk çıktığı günden itibaren, bize bazı şeyleri ne kadar özlediğimizi hatırlatan bir oyun oldu. Serinin en güzel ve en alımlı oyunu değildi ama belki de en anlamlısıydı. İlk çıkan Shogun gibi o da bir kapı oldu sonrasında gelecek oyunlara. Her ne kadar üzerine gelen indirilebilir içerikler büyüyü bozduysa da, o hep bilinmedik şekilde duvarlara tırmanabilen zırhlı adamların, ölmek bilmeyen Naginata Samurai'lerin, kaçışıp duran Ashigaru'ların ve savaşçı monk çıkarmak için oraya buraya saldıran Uesugi'lerin getirdiği tüm duyguların oyunu oldu. İlk oyunun yeniden düşünülmüş haliydi temelde ama optimizasyonu harikaydı, zamanı için müthiş grafikleri vardı ve en önemlisi, ilk Shogun çıktıktan tam 10 yıl sonra, o ilk Shogun'un hislerini yaşatmıştı bizlere. Az mı izledik Ninja videolarını? ■ **BUĞRA ÖZKAN**

• **YAPIM:** CREATIVE ESSEMBLY • **ÇIKIŞ YILI:** 2011
• **OGZ NOTU:** 9



42 Bayonetta

Erkek karakterlerin oyun dünyasını domine ettiği upuzun yılların ardından, çok da fark ettirmeden, hatta "bir anda" geldi Bayonetta. Erkek hegemonyasıyla dalga geçen ama aşağılamayan, kas gücünden çok daha amansız bir kadın karakter özelliği olarak büyü gücüyle dev iblisleri nasıl telef edebileceğimizi öpücük ata ata gösterdi bizlere. Yıllar önce Devil May Cry'la nasıl büyülendiysek Bayonetta'yla da aynı şekilde büyülenmiştik. Tabii en büyük fark, bunu tabancalı topuklu ayakkabılarımızla ve ölesiye kıvrak akrobatik hareketlerle yapıyor oluşumuzdu. Ana karakter olarak Bayonetta'yı ilk bakışta o seksi Japon arketipinin herhangi bir yansıması zannetmiştik ama oynadıkça anladığımız tek şey, Bayonetta'nın evrende bulaşmak isteyeceğiniz son kişi olduğuydu.

Oyunun arkasında Hideki Kamiya vardı. Kendisi Resident Evil 2'nin, Devil May Cry'ın, Viewtiful Joe'nun, Okami'nin kaçık yönetmenidir. Bu CV bile Bayonetta'nın kalitesi hakkında fikir vermeye yeterliydi ama o güne kadar hiç görmediğimiz düşmanlar, animasyonlar, sinematik sahneler, kombolar ve boss dövüşleri Bayonetta'yı 2010'da yılın en iyi oyunları arasına sokmayı başarmıştı. Kendisi bu sene PC'ye konuk oldu, yani tanışmak için hiç de geç kalmadınız. ■ **VOLKAN TURAN**

• **YAPIM:** PLATINUM GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 8,2

41 NIER AUTOMATA

Yoko Taro bir deli adam. Cidden deli. Bunu anlamak için yerinizden kalkmadan sadece YouTube'daki videolarına bakın veya onun önderliğinde yapılan Drakengard serisinin son savaşlarını oynayın veya izleyin. Demek istediğimi anlayacaksınız.

İşte bu deli Japon'un kuyuya attığı son taş olan NieR: Automata öyle büyük bir yankı buldu ki 2017'de yılın oyunları seçilirken adını pek çok kez görebilirsiniz. Ve bu kesinlikle de boşuna olmaz. Geleceğin kıyamet sonrası insansız dünyasında androidlerin uzaydan gelmiş olan robotlarla bitimsiz, anlamsız bir savaş verdiği, nihilizmin, varoluşçuluğun ve tuhaflığın tavan yaptığı bir aksiyon RYO Automata. Aksiyon denince akla ilk gelen yapımcılardan olan Platinum Games'e emanet edilen oyun ilk bakışta biraz ağır bir tempoya sahipken kazın ayağının hiç de öyle olmadığı sonradan anlaşılıyordu. Tüm hikâyeyi anlamak için en az üç kez bitirmek gerekse de bu üç turda sürekli daldan dala atlayan oynanış gerçekten eşsiz.

Oyunun felsefi labirentlerinin beyin yakan sorunsalları yetmiyormuş gibi oynanış da kâh bullet hell dediğimiz arcade bir shooter'a dönüşüyor, kâh 2D platform macera oluyor, bazen de tamamen farklı bir görsellikle önünüze mini-oyunlar serpiştiriyor. Gerçekleri anlama çabalarında 2B ve 9S isimli iki androidi (ve sonradan sürpriz bir karakteri daha) yönettiğimiz oyunun özellikle yan hikâyeleri insanı derin düşüncelere iterken, bu minik öykü kırıntıları için oyunun dünyasının her bir köşesini didik didik aramak farklı bir eğlenceye dönüşüyor. Hele bir 3. bölümü var ki oyunun... Tek başına bile bu listede bir yerlere girebilirdi NieR Automata olmasa. Epikliğiyle baş döndüren bu bölüm uzun zamandır şahit olmadığımız derecede duygu yüklü ve şiddetli bir anlatıma sahip, oyunun müzikleriyse oynadığınız süreden çok sonra bile dinlemek isteyeceğiniz kadar güzel. Automata, Yoko Taro'nun en bütünlüklü ve nitelikli işi olarak tarihe adını yazdırdı. ■ **EREN ERYÜREKLİ**

• **YAPIM:** PLATINUM GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2017 • **OGZ NOTU:** 8+



40

DON'T STARVE

Açıktan ölme, karanlıkta çıldırıp ölme, soğuktan donarak ölme, ölme eşeğim ölme. Bu kadar sinir bozucu bir oyunu neden bu kadar seviyoruz, sorgulamak gerek. Zoru seviyoruz belki?

Tim Burton dokunuşları içeren bir ortamda altın madenlerini bulana kadar koşturup daha sonra "inekleri bulayım da oraya yerleşirim" gibi acayip cümleler kurarak ilerlediğimiz pek hayatta kalma oyunu görmedik, af buyurun, o yüzden çok sevdik galiba bunu ("onlar inek değil Beefalo" diyenler dışarı). Her harita rastgele oluşturulduğu için hiçbir şey hiçbir zaman planlandığı gibi gitmedi; kimimiz kaleler kurdu belki ama tazılar saldırdı, tavşan toplayamadık diye büyü işlerine giremediğimiz için onca tazıyı öldüremedik, oracıkta canımızdan olduk.

Canımızdan olmak demişken, bu yapımın en unutulmaz özelliği şüphesiz ki ölümün kalıcı olmasıydı. Çoğumuzun nefret ettiği bu durum aslında gizliden gizliye oyuna bağlanma sebebimiz oldu, ölmeden tamamladığımız her günün sonunda bir zafer kazanmış gibi hissettik.

Hiçbir şey bilmeden başladığımız yolda zamanla pek çok şey öğrenip "Artık çözdüm bu oyunu, bana karada ölüm yok" dediğimiz noktada aslında hâlâ hiçbir şey bilmiyor olduğumuzu anladık ve hırsla dolup taşarak ölmeye devam ettik. Ölmek var dönmek yoktu. Gerçekten!

Velhasıl öyle ya da böyle; indirilebilir içerik, mod, co-op derken bilgisayarlarımızın bir köşesinde hep oldu Don't Starve. Yeri geldi sildik ama aylar sonra tekrar yükledik. Tatlı bir bağımlılık oldu yani. Şikayetçi miyiz? Çoğu zaman değiliz. İnsan uzun zaman sonra hâlâ zevk alabildiği oyunlardan pek şikayetçi olamıyor. ■ **MERVE AKMAN**

• **YAPIM:** KLEI ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2013
• **OGZ NOTU:** 7,8

BURNOUT PARADISE

Electronic Arts, Criterion Games'i NFS serisini yapmakla (bana kalırsa yamultmakla) görevlendirdiğinden beri Burnout serisi ortalarda yok. Ancak çıktığı andan itibaren eğlencesinin pervasızlığını bir gram azaltmayan serinin, nihai açık dünya versiyonu şu gün oldu hâlâ eşsizliğinden ve keyfinden bir şey kaybetmedi. Oyuncuya rakip araçların yanında kendi arabasını bile ezip büzebilecek ve bunu yaparken skor kasmasına imkân verecek özgürlüğü sunan ve bunu teknik maharetiyle destekleyen bir oyundu Burnout. Farklı yarış tipleri, kendi içinde eğlenceye tavan yaptıracak şekilde tasarlanmıştı, lâkin oyunun en çok parladığı nokta oyuna ismini veren, sağı solu kırılacak tabelalar ve keşfedilecek kestirmelerle dolu Paradise City'ydi. Bu son Burnout oyunu aynı zamanda serinin açık dünyaya geçtiği ilk oyundu. Her ne kadar devamı gelmemiş olsa da, açık dünyanın Burnout'a yaramadığı düşüncesi gelmesin aklınıza... Menüdeki başlama tuşuna bastığınız ve Guns N'Roses çalmaya başladığı o anda Paradise City baş role otururdu ve billboardlarla taçlanmış rampalarında, ücra ve tehlikeli köşelerinde, çarpacak arabalarla dolu geniş caddelerinde kendinizi kaybetmenize izin verirdi.

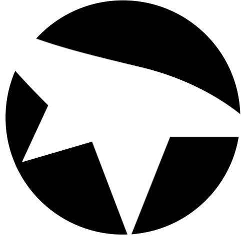
Paradise City'de önce kendinizi, sonra yolları kaybedip bundan keyif duymak arada sırada yaşayacağınız bir şey değildi. Şehir neredeyse tümüyle bunun için tasarlanmıştı. Çünkü oyun yarış sırasında çizgisel bir rota çizmediğinden yanlış bir yöne gittiğinizde geç fark edebiliyordunuz. Ama oyunun pervasız ve pratik yapısı sebebiyle bu bir angaryaya değil, uzun ve tatlı bir şehir öğrenme sürecine dönüşüyordu. Oyunu oynayarak kaybettiğiniz kendinizi, yine oyunu oynayarak buluyordunuz ve bunu yaparken muhteşem lisanslı şarkıları da bir güzel ezberliyordunuz. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** CRITERION GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2008 • **OGZ NOTU:** 8,9



39

38



MIRROR'S EDGE

Serpil'in e-postasını aldığımda, yalan yok, bayağı bir şaşırdım: 'Bayram değil seyran değil, Serpil niye mail atıyor?' İşte o noktada fark ettim, her şeyin başlamasının üstünden koca bir 10 yıl geçmiş.

Mirror's Edge'i tekrar yazar mısın dediği an gözlerim parladı, bir an 2008 sonu 2009 başı Acıbadem ofisimize gitti kafam. O kahverengi jaluzili oda, Yiğitcan'la Mirror's Edge'i kim yazacak kapışmamız, Mehmet'in o sıralar kaybetmekle kafayı bozuşu, oyun odasındaki TV ünitesinin aşağıya doğru bombesi...

Hemen tekrar oynadım, hatta 10 yılda teknolojinin getirdiği nimetlerden başlıcasını kullanıp Facebook'tan ilk defa oyun yayını açtım (Göksu ofisine ilk taşındığımız dönemde 'Canlı yayına başlayalım, gelecek bu!!!' diye bağırırken beni çok da iplemeyen Tuğbek'e selam olsun :) Yorumlar tabii ki NOSTALJİ.EXE idi. Bu yazıyı da bir nostalji mastürbasyonuna çevirmek istemiyorum ama 10 yıl sonra gerçekler bi' koyuyor adama.

Önce duygusuz kısımdan başlayalım, oyunu bugün oynayınca görüyoruz ki aslında böylesine bir konsept için oynanış akışı (belli kaçış sahneleri hariç) inanılmaz hantal kalıyor. Mirror's Edge ilk kez bu sene çıkmış olsaydı muhtemelen Sonic gibi bir tempoda yapılırdı. Çünkü artık oyunlar daha 'rekabetçi', yeteneklerimizi sınıyor, ama hikâyeler deseniz bir o kadar arka planda. İnsanların hislerine oynayan oyunları bulunca öpüp başımıza koymamız da tam olarak bundan.

Mirror's Edge'i kendi devri için de, bugün için de farklı kılan şey hâlâ bu... hisler. Ve öngörülü gerçekçiliği. Oyunda yaşadığımız distopya, o karanlık şehir, o pislik artık günümüzün bir parçası. TV'lerde gördüklerimize inanamıyoruz; kolluk kuvvetlerinin bir korku unsuru haline gelmesi, devletlerin özel şirketlerin kuklası olması... Günümüz metropolleriyle Mirror's Edge'deki 'Şehir' arasında çok bir fark göremiyorum.

Mirror's Edge üzerine saatlerce konuşabileceğimiz bir oyun, hâlâ. Ama 99 oyun daha var 10 yıla damgasını vuran. Assassin's Creed ile birlikte oyunlarda 'koşma' akımını anaakıma sokan, duygulara ve insanlara yoğunlaşan son oyunlardan biri olmasıyla birlikte (Journey gibi istisnalar hariç tabi) hepimizin unutulmazları arasında. Yoksa siz Faith'i unuttunuz mu?

BERKANT AKARCAN

• **YAPIM:** DICE • **ÇIKIŞ YILI:** 2008
• **OGZ NOTU:** 9,2





37

Left 4 Dead

Çevrimiçi co-op özelliğini, hele bir de zombilere karşı mücadeleyi oyun dünyasına ilk getiren yapım Left 4 Dead değil kuşkusuz. Ama dört kişinin bir arada, birbirinin arkasını kollayarak, takım çalışmasını zorunlu uygulayarak oynadığı, bu güzel ve sağlam yapıyı keyifle sunmayı başaran özel bir oyun bu. Yayınlandığı tarihten bu yana Left 4 Dead, eğlence, macera hissi ve sürükleyiciliğinden hiçbir şey kaybetmedi, dile kolay bir dokuz yıl boyunca zombiliğine yaraşır şekilde hayatta kaldı. Tehlikeyi haber veren dinamik müziği, keyifli takım oyunu mekanikleri ve haritanın sonunda verdiği "oh, kurtulduk" hissiyle daha uzun yıllar gündemimizde kalmayı hak edecektir şüphesiz. ■ **NOYAN AKATLI**

• **YAPIM:** VALVE • **ÇIKIŞ YILI:** 2008
• **OGZ NOTU:** 8,8



36

Dishonored

Bir oyunun akılda kalıcı bir atmosfere sahip olmak için gerçekçi olması gerekmediğini en iyi vurgulayan oyunlardandı Dishonored. Hem görsel anlamda hem de hikâyesiyle kendi gerçekliğini çok iyi yaratıyordu. Viktoryen atmosferiyle, şık kılıç dövüşleri ve uğursuz büyüleriyle popüler kültürdeki en şık Steampunk örneklerinden biri haline geldi. Sanat yönetimi konusunda asla mütevazı değildi ve bu cesareti de karşılığını buldu.

Sırtını "suikastçilik zor iştir, suikastçi de kırılgandır" gerilimine dayamadan ama bunu opsiyonel bir biçimde sunmayı ihmal de etmeden, oyuncunun eline verdiği güç konusunda elini korkak alıştırmadan, hem eski nesil Thief sevdalılarını hem de yeni neslin aksiyon meraklılarını tatmin edebilen bir serüven yaratmıştı Arkane Studios. Bu serüven bir de üstüne, yer yer parlak yer yer de tekinsiz hikâyelerini harika bir sunumla anlatınca, Dis-Onur-ed son dönemin en kaliteli markalarından biri haline geldi. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** ARKANE STUDIOS
• **ÇIKIŞ YILI:** 2012
• **OGZ NOTU:** 9



35

Journey

2012'nin PlayStation bombası Journey adı gibi yalnızca yolculuk kavramı üzerineydi ve altın sarısı kumlarla kaplı çöl atmosferiyle bitirene kadar başından kalkamayacağınız, bitirince de unutamayacağınız bir deneyim sunuyordu. Oyunda ilk kez çoklu oyuncu modu olduğunu anladığımız anı kim unutabilir? Birbiriyle seslerle anlaşan iki isimsiz varlık olarak bu ruhani serüvende topu topu iki saate sığan o yol arkadaşlığımızı pek çok arkadaşımızla bile deneyimlememişizdir. Sarp kayalıkların tepesinde soğuktan donmamak için birbirine sığınan iki ruhun çaresizlik ve umut arasında gidip gelen hali tam da video oyunlarının varmaya çalıştığı atmosferik derinliğin baş döndürücü bir noktasıydı ve her şeyiyle "gerçekti". ■ **EREN ERYÜREKLİ**

• **YAPIM:** thatgamecompany
• **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** 9,0

COMPANY OF HEROES 2

Strateji oyunları arasında "işte bu olmuş ya" dedirten seri çok yoktur, türün sınırlarını zorlayan oyunlar da genellikle kötü hatırlanan tecrübeler arasındadır. Klasiklerin dışında sonradan gelen katılımcıların denediği farklı konseptleri düşünün; ya tutmadılar ya da düzgün bir şekilde bir araya getirilemediler.

İşte burada tüm güzelliğiyle Company of Heroes serisi çıkıyor sahneye, sadece güzel değil, strateji türü için çok kritik öneme de sahip bir seri bu aynı zamanda. Askeri strateji oyunları arasında bir karşılaştırma yapılacaksa, şu cümle tüm karşılaştırmaların başında söylenmeli: "Company of Heroes serisi ve diğerleri". İlk oyunu ile bize çok farklı mekanikler gösteren, arkadan arkadan verdiği müziklerle tüyleri diken diken eden Company of Heroes, ikinci oyunuyla oynanış açısından zirveye bayrağını dikmekte çok zorlanmadı. Kimileri bu zirveye çıkışın pek de gerçekçi olmadığını düşünse de, iki oyunu da oynamış biri olarak hangisinden daha çok keyif aldığımı sorsalar, şüphesiz ikincisi derim.

Bir bina güçlü ve güzel olacaksa temeli sağlam olmalı derler. Harikulade bir temele sahip Company of Heroes 2, üstüne getirdiği ince detaylar (çevresel etmenler, daha da detaylanan grafikler ve benzeri) ve ilk oyuna göre daha da keskinleştirdiği devletler arası farklılıklar ile tek başına sürünün halen lideri. Halen diyorum zira yakın zamanda incelediğimiz Sudden Strike 4'ün durumu hiç iç acıcı değildi.

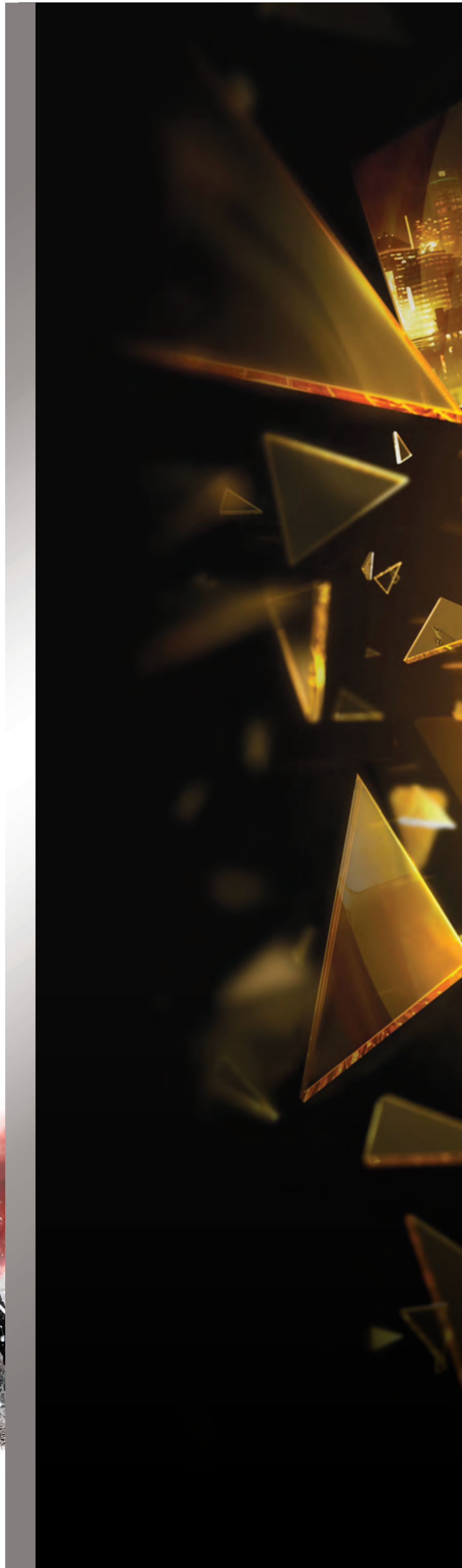
Peki neden Company of Heroes 2'ye bu tacı verdik? Çünkü her ayrıntısı, her pikseliyle sonuna kadar hak ediyor. Tekil oyuncu modunda hayal kırıklığı yaratmayan hikâyesi ve çeşitliliğinin yanında, çoklu oyuncu modunda çevresel etmenlerin ve birimlerin akıllıca kullanımı, türüne göre iyi şekillendirilmiş yapay zekâsı ve sahip olduğu her devletin, İkinci Dünya Savaşı'ndaki rollerine uygun haldeki yontulmuşluğu, takım oyununa verdiği özenle birleşince tarifi zor bir tatmin sağlıyor.

Sonuç olarak, Company of Heroes 2, tarihi senaryoyla birebir uyum isteyenler için hayal kırıklığı olsa da strateji türünü, özellikle de bu tür strateji dalını sevenler için oynanış konusunda tatminkâr bir tecrübe sunuyor. Köklerinden getirdiği her damla duyguyu beraberinde sunan yapım, zirveye taşıdığı bayrağı gururla tutmaya devam ediyor. ■ **BUĞRA ÖZKAN**

• **YAPIM:** RELIC ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2013 • **OGZ NOTU:** 8,5

34







33

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Warren Spector'ın efsane serisini diriltirken bir yandan da "tarih tekerrürden ibarettir" sözünden ilham almıştı Human Revolution. Oyun (yakın) gelecekte geçiyordu geçmesine lakin insanı insan yapan pek çok kavramı, daha modern olması gereken bu zaman diliminde tekrar vurgulamayı seçmişti. Biz de bunların en önemlisi olarak; insanlığın kendini ilerletme sürecinde geliştirilmiş bireyler ile "saf" insanlar arasında kaçınılmaz olarak ortaya çıkan ırkçılığı görüyorduk. Yepyeni bir suretle de olsa, nefret aynı nefretti.

Sıradan bir fantezi yapıtının kurgusal ırkları arasında bile gayet sık rastladığımız bu temayı Deus Ex'te orijinal kılan, onu tasarımıyla sahneleyiş şekliydi; detaylara önem veren bir oyundu HR. Oyunların genelinde halk için, yani oyuncu için yapılan sanat tasarımı serinin geç gelen bu üçüncü oyununda herkese restini çekmiş, olabildiğince gerçekçi bir şekilde oluşturmuştu yapımın bel kemiğini. Bulduğunuz bir silah, etrafta gördüğünüz bir biblo, incelediğiniz bir poster veya grafiti, altın filtreyle taçlandırılmış "Neo-Rönesans" teması çerçevesine, yıllanmış bir gerçekçilikle oturuyordu. Her okuduğunuz not veya e-posta oradaki hayatlardan birinin parçasıydı. Bu bağlamda devasa haritasında çiçek toplatan kimi açık dünya oyunlarının aksine, ufak alanlarda çok şey anlatan bir çizgiselliği vardı. RYO'larda gördüğümüz pek çok diyalog sisteminden daha organik bir ikna mekaniği barındıran oyun, bunu özellikle ön plana çıkardığı "diyalog savaşı" sekanslarıyla türe yenilik de getirmişti getirmesine ama örnek alan pek çıkmadı.

Pek çok oyunun aksine geleceğe iyimser veya kötümser değil, gerçekçi bakan, olgun mu olgun, şarap gibi bir oyundu Eidos Montreal'in Deus Ex: Human Revolution'ı. Öte yanda da bizdik, Jensen'ın muhteşem montunun fiyatına bakıp sessiz sessiz ağlayan. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** EIDOS MONTREAL • **ÇIKIŞ YILI:** 2011 • **OGZ NOTU:** 9,4

BORDERLANDS 2



İlk Borderlands, özellikle grafikleriyle tarzını çok güçlü ortaya koyan bir oyundu ancak serinin absürt mizah anlayışının oturması ikinci oyunla gerçekleşti. SÜREKLİ BÜYÜK HARFLERLE KONUŞAN MR. TORGUE, bombacı kızımız Tiny Tina, İngiliz beyefendiliğinden asla taviz vermeyen Hammerlock ve Pandora Güneylisi Scooter gibi en leziz şekillerde karikatürize edilmiş karakterler başarılıydı evet ama oyunun asıl kahramanı asla sınır tanımayan espri anlayışıydı! Saçmalarını kalp şeklinde atan pompalı tüfek, tetiğe basılı tuttukça çığlık atmaya devam eden SMG ve ateş ederek kontrol cihazını titreten bir başkası gibi pek çok esprili silah vardı mesela. Oyuna başladığımız bölgeden altın bir çark alıp yürüye yürüye sonlardaki bir yanardağa götürmekten ibaret olanı gibi, yüz güldürmeyi beceren gizli, küçük yan görevler vardı. Tüm bunlara oyunun yüksek temposu ve Hamlet'ten Yüzüklerin Efendisi'ne, pek çok popüler kültür öğesini tiye alışı eklenince yavaşlamayan bir eğlence trenine dönüşmüştü Borderlands 2.

Mekanik cephesinde de hiç vasat değildi Borderlands 2. Hâlihazırda dört kişiye muhteşem bir co-op tecrübesi sunan oyun, eklentileriyle iyiden iyiye coşmuştu. Ana senaryo, maskesiyle olduğu kadar psikopatlığıyla da ağızda hoş tatlar bırakan kötü karakterimiz "Yağışıklı" Jack'le mücadelemizi epik bir şekilde işlerken, eklentiler kafadan çatlakların gezegeni Pandora'da bizi minik ve renkli tatillere çıkarıp, doyurucu bir oyun sonu içeriği eklemeyi de ihmal etmiyordu. Zaten Borderlands 2'yi, hikâyesi eğlencelik bir oyun olmaktan çıkarıp her anlamda evladiyelik hale getiren de bu oldu. Oyun çok uzun süre ek içeriklerle desteklendi, desteklendikçe oynandı, oynandıkça daha fazla desteklendi.

Nihayetinde, normalde tam teşekküllü olmasını bekleyeceğiniz GOTY paketi bile, sevenlerinin doymak bilmemesinden ötürü çıkarmaya devam ettikleri için tüm içerikleri bünyesine toplayamadı. Döneminin en bereketli oyunlarından biri olmasına bir de farklı karakterlerin kattığı tekrar oynanabilirliği eklediğinizde, çıkmak bilmeyen Borderlands 3'ü beklemek o kadar zor görünmüyordu göze.

Benim bu kadar konuştuğum yetmedi, bir de Claptrap başladı söze; "WUB WUB WUB, WUUUB WUB WUB..." ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** GEARBOX • **ÇIKIŞ YILI:** 2012 • **OGZ NOTU:** 8,8



METRO Last Light

Oyunlarda iyi bir hikâye anlatmak için, katıksız aksiyonlarıyla düşünmeye alışageldiğimiz FPS'ler iyi bir tercih değilmiş gibi görünebilir ilk anda. Öte yandan, tıpkı Half-Life ya da BioShock gibi Metro: Last Light da sahip olduğu benzersiz atmosfer ve onu besleyen Dmitriy Gluhovskiy'nin muazzam öyküsüyle bu şüpheyi bir çırpıda silip atmayı başarmış nadir yapımlardan. Evet, gerçekten de çıktığı dönem yaptığı sükse ve bu koleksiyon sayısında kendine ayrıcalıklı bir yer edinmesi boşa değil Metro: LL'nin.

Evet oyunun yapay zekâyı da içeren birtakım sorunları vardı; ama nükleer savaş sonrası yerle bir olmuş bir dünyanın bunca yıkıma yol açmış tüm "insani" marazlarının, metronun karanlık dehlizlerinde tüm hayasızlığı ve çürümüşlüğüyle tekrar tekrar dikilmesini öylesine çarpıcı şekillerde resmediyordu ki pek azımız köşeyi döndüğümüzde tüm eblehliğiyle bizi bekleyen düşmanı kafaya takmıştı. Zira insanoğlunun budalalığının uçsuz bucaksızlığı yanında keklik gibi indirdiğimiz düşmanlar neydi ki? ■ **İHSAN C. ASMAN**

• **YAPIM:** 4A GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2013
• **OGZ NOTU:** 8,8

ASSASSIN'S CREED 2

Şşş... Duyuyor musunuz? Bu sessizlik hayra alamet de olabilir, tam tersi de. Hidden Blade'in hangi tarafında olduğunuza bağlı.

Hiçbir şey beni ikinci Assassin's Creed'den alacağım zevke hazırlamamıştı. İlk oyundan büyük bir keyif almamıştım, Altair'in soğuk kişiliğiyle yıldızım barışmamıştı. Lakin ablasını aldatan bacanağını pataklayan, gece sızdığı kızın penceresinden atlayıp kaçan, abisiyle Floransa çatılarında koşturmaca oynayan Ezio'ya daha ilk dakikada kanım kaynamıştı.

Artık beni tanıyorsunuz. Oyunların oynanış mekanikleri doğru olmalı, ama onun etrafını saracak bir hikâye, bir anlatım olmazsa oyun beni uzun süre kendine bağlı tutamaz. Ezio'nun Assassin's Creed'i beni öylesine tuttu, öyle bir sarıp sarmaladı ki, oyuna başladıktan üç gün ve toplam 24 saat sonra, gecenin 3:30'unda OGZ HQ'nun alt katına topladığım beş kişiyle oyunun sonunu oynuyordum. Ben o kadar heyecanla oynuyordum ki, Assassin's Creed'le alakası olmayan diğer beşli de yapışıp kalmıştı. Roma surlarında at süre süre hedefimize giderken, Papa'yı dövüp öldürmeden bıraktığımızda, Minerva'nın Ezio'yu sallayıp direkt ekrana dönüp yüzyıllar sonrasındaki Desmond'a konuştuğunu anladığımızda yerlerde yuvarlandık. Desmond'dan 5 saniye önce "WTF" çığlığının ağzımdan çıktığını hatırlıyorum.

Her şeyiyle "ilk oyundan ders alma" konusunda mükemmel bir örnekti AC2. Serinin en iyisiydi ve AC'nin global bir yıllık seri olmasının sebebiydi. Ama onun başarısının sebebi de karakterlerin, zamanın, mekânın muhteşemliğiydi. Zaten her AC bir karakter üstüne kurulurken apar topar Ezio üçlemesi yapılmasının da sebebi bu oldu. Bu öyle bir başarı getirdi ki Ubisoft'a, üst yönetimi abızıttı. Üstüne Ubisoft etiketi basacakları her büyük oyunu "AC gibin" yapmaya çabaladılar. İki yılda bir değil, yılda iki, hatta bazen üç AC çıkardılar. Haliyle at da yolda çatladı.

Şimdi olsa yine oynayacağım tek AC oyunu olan AC2'yi keyifle anıyorum. Sen ne güzel oyundun! ■ **SİNAN AKKOL**

• **YAPIM:** UBISOFT MONTREAL • **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 9,6

30



29



Persona 5

Shin Megami Tensei evreninin şüphesiz en popüler serisidir Persona. İstisnasız her oyununda oyuncuyu 100 saatliğine, belki de daha fazla, kendi dünyasına çekip oradaki ana karaktere dönüştürüp, koca bir Japon eğitim-öğretim yılını gün be gün yaşatıp, bir yandan da dünyayı kurtarması için zorlar. Persona serisini diğer Megaten oyunlarından farklı yapan bu "sosyal hayat" her seferinde oyunu bitirdiğinizde arkadaşlarınızdan ayrılmanın verdiği burukluğu da yaşatır beraberinde.

Persona 5'te de Persona serisini harika yapan şeyler yerli yerinde duruyor, ancak bu listeye girmesinin sebebi hazırdaki sistemin üstüne ekledikleri. Persona 3'le birlikte diğer Megaten oyunlarının zindan sisteminden daha farklı ve basit bir sisteme geçilmişti ancak Persona 5 tekrar eski sisteme dönülen oyun oldu. Sadece geri dönmekle kalmadı, sistemi temizleyip güzelleştirerek sıra tabanlı dövüş sistemini sevenin de sevmeyenin de daha fazla zevk alacağı bir hale getirdi Atlus. Oyunun sunumu ve sanat tasarımı gerçekten son 10 yılda çıkan çoğu oyundan daha ilgi çekiciydi ki bu bile tek başına Persona 5'in bu listeye girmesine yeter.

Uzun zaman önce efsane seriler arasına adını yazdıran Persona'nın yıllarca beklediğimiz bu son oyunu, sevenlerine sorsanız tüm zamanların en iyi müziklerinden en unutulmaz hikâyesine kadar tüm ödülleri toplayabilecek durumda ama tüm objektifliğimizle son 10 yılda çıkan en iyi JRYO olduğunu söylemekle yetineceğiz. ■ **SABRİ E. SABANCI**

• **YAPIM:** ATLUS • **ÇIKIŞ YILI:** 2017 • **OGZ NOTU:** 9+

28

HORIZON ZERO DAWN

Aloy. Aah Aloy... Ömer'le aramıza kızıl kedi gibi girebilecek bir karakter. Game of Thrones'daki Ygritte'in kayıp kardeşi olan bu genç kadın, özellikle kalbinin güzelliğiyle bizi etkilemişti. Saftı, temiz kalpliydi. Tabuları anlayamaz ve umursamazdı. Diyaloglarında da seçimlerinde de ufak ufak hayat dersleri saklıydı aslında. Zaten Horizon: Zero Dawn da bu medyumda on yılda bir denk geldiğimiz derinlikte bir bilim kurgu öyküsünü saklıyor satır aralarında.

İnsanlığın ve teknolojinin doğayla birleşememesi, insanlığın hırsı, doğanın intikamı, teknolojinin bağımsızlık ilanı vb. temaları işlerken siyasi anlatıdan da geri kalmıyor Horizon. Yeni dünyadaki avcı toplayıcı topluluklarla yerleşik hayata geçmiş topluluklar içinde görülen farklı dinamikler, fırsatlar ve adaletsizlikler insanlığın yaşadığı tarım devriminin bir aynası adeta.

Buradaki yeni dünya, eski dünyadan yani bizim neslimizden yaklaşık bin yıl sonrasında yer alıyor. Oyun boyunca kesin ayrıntılar gizemini koruyor ve eski dünyadan kalan araştırma üslerini gezerken rahatsız edici sırlarla karşılaşıyoruz. İnsanlığın hayatta kalıp varlığını sürdürmek için yaptıkları gerçekten etkileyici. Bu da o bilim kurgu anlatısının güzelliklerinden biri.

Horizon: Zero Dawn'un özenle tasarlanmış açık dünyası, oyun tarihinde gezmesi en keyifli dünyalardan biriydi. Sadece genel görüntü kalitesi değil, etrafın tasarlanışı, çevrenin yansıtılması ve Life After People belgeselinden fırlamışçasına insan yapıtlarını ele geçiren doğanın görkemi... Son derece kaliteli aksiyon oynanışı, ince işlenmiş güçlü senaryosu ve okyay ile avlanma keyfi de oyunun tarihteki yerini sağlamlaştırıyordu. Üstelik "remaster nesli" demeye başladığımız nesilde yepyeni bir fikri mülk olarak başarılı olmuştu. Daha ne olsun? Devam oyunu olsun. Lütfen? ■ **EGE SAĞIN**

• **YAPIM:** GUERILLA GAMES • **ÇIKIŞ YILI:** 2017 • **OGZ NOTU:** 9

CIVILIZATION V



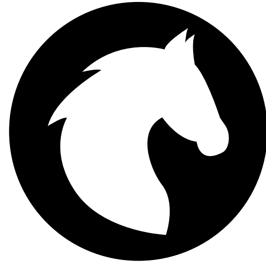
Civilization V'i sokakta sorduğumuz 5 kişiden ikisi "sıra tabanlı strateji", üç tanesiyse "Ik begrijp het niet" dedi. Bu noktada sokak röportajını Hollanda'da yapmanın iyi bir fikir olmadığına karar verip yola bulduğumuz iki Türk'le devam ettik. Ancak o iki kişinin de yanıldıkları bir konu vardı, zira Civilization V bir sıra tabanlı strateji değil, zaman yolculuğu simülasyonuydu. Kafanız karıştı değil mi? Birazdan her şey yerine oturacak.

Şöyle bir sahne düşünün: Endüstriyel çağı ardınızda bırakmaya hazırlanıyorsunuz artık. Ekonominiz çok iyi durumda, halkın mutluluğu tavan yapmış. Komşularınızla ticaret antlaşmaları yapıp birbirinize şirinlik olsun diye sınırları falan açıyorsunuz. Dünya daha önce görülmemiş türden bir barış ve mutluluk çağı yaşıyor adeta! "Bari bu güzel dönemi iki geliştirme daha yaparak tamamlayayım da yatayım, saat 12 olmuş" diye geçiriyorsunuz kafanızdan. Eee ne de olsa yarın okul/iş var. Buraya kadar her şey müthiş derecede güzel. Oyunu kaydetmeden önce son kez turu sonlandırıyorsunuz... ve o da ne? Can dostunuz Gandhi önce size karşı savaş ilan ediyor! Başta bir inanamıyorsunuz ama sonra bu ihanetin ağırlığı üzerinize çöküyor. Konuşup anlaşmaya çalışıyorsunuz ama o asırlardır (sorgulamayın, zaman yolculuğu diyorum) gül gibi geçindiğiniz Gandhi, Nuh diyor, Buddha demiyor adeta. Biricik, barış dolu ülkenizin komşunuz Gandhi'nin gizlice geliştirdiği nükleer silahların hedefinde olduğunu anladığınız an... ertesi sabaha ışınlanıyorsunuz.

O sekiz saat ne ara geçti, güneş ne zaman doğdu, Gandhi'ye ne oldu falan derken Hindistan'ın üzerinde tüten dumanları görüp iç çekiyorsunuz. Artık oyun nasıl bir teknoloji içeriyorsa barış ve ticaret dolu oynamayı planladığınız oyunları bir şekilde sabote edip sizi ertesi sabaha ışınlama gibi bir özelliğe sahip. Şimdi gelin ve bana bu özelliğe sahip başka bir oyun daha söyleyin. Sid Meier ve Civilization'ı hak etmesin de kim hak etsin peki listede bu noktayı o zaman? (Hayır, cevap Civilization VI değil.) ■ **CAN ARABACI**

• **YAPIM:** FIRAXIS GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 9,4

27



MOUNT & BLADE



TaleWorlds'ün çıkış oyunu olan ilk Mount & Blade, oyun tarihinin yakın dönemine birçok açıdan damgasını vurdu. Tabii bu noktada Türk oyun tarihine de adını altın harflerle yazdırdı. Mount & Blade: Warband'in çıkışından sonraysa artık dünyanın en çok oynanan oyunlarından birisiydi ve tamamen Türkiye merkezliydi. İçerisinde nice fantastik dünyayı barındırıyor gibi bir intiba oluştursa da oyun tutarlı ve gerçekçi bir yapıya sahip. Hatta hatrı sayılır sayıda rol yapma oyununda yapımcıların bizi itinayla siyasetten uzak tutmaya çalıştığını düşünürsek Mount & Blade bu noktada benzeri pek çok yapımdan net bir şekilde ayrılıyor.

Oyunun yetenek ağacı da kendi dönemi için rakipsizdi ve bugün bile çok az rol yapma oyunu Mount & Blade seviyesinde komplike bir yetenek sistemi sunuyor. Tabii karakterimizi ne kadar geliştirirsek geliştirelim bir süre sonra görevler kendini tekrar etmeye başlıyordu. Bununla birlikte doyurucu çeşitlikte görev sayısı vardı aslında, belki de sıkıntı insanların oyuna yüzlerce saatini harcayıp artık sürekli aynı görevlere denk gelmeleriydi?

TaleWorlds'ün M&B'ye mod desteğiyle sunması da oyunun büyük çaplı başarı elde etmesinde kilit etmenlerden biri oldu. Mount & Blade, modlaması kolay bir oyundu ve bu modlar sayesinde oyun hem daha büyük kitlelere ulaştı, hem de uzun süre taze kalmayı başardı. Orta Dünya'dan Osmanlı'ya kadar aklınıza gelebilecek çoğu atmosfer için tamamlanmış bir mod var. Ve tabii eşi benzeri olmayan ve büyük yetenek gerektiren o savaş mekanikleri... Yönsel saldırı ve yönsel savunma daha önce hiçbir oyunda bu denli detaylı ve oturmuş bir şekilde gördüğümüz bir şey değildi. Ubisoft'un 2016 yılında çıkış yapan dev bütçeli dövüş oyunu For Honor bile savaş mekaniklerini en iyisinden esinlenerek, yani Mount & Blade'i baz alarak geliştirdi desek abartı olmaz sanıyorum

Mount & Blade oyuncu topluluğu uzun yıllardır serinin devam oyunu Bannerlord'u bekliyor ancak bu bekleyiş boyunca ilk Mount & Blade'i oynamaktan çok da şikâyetçi olduğumuz söylenemez.

■ **YASİN İLGÜN**

• **YAPIM:** TALEWORLDS ENTERTAINMENT
• **ÇIKIŞ YILI:** 2008 • **OGZ NOTU:** 8

25

STARCRAFT II Wings of Liberty

10 sene önce Seoul'da "minik" bir duyuru yaptı Blizzard. Duyurunun özellikle Kore'de yapılıyor olması ne beklememiz gerektiğine dair bir fikir oluşturmuştu zaten. Fakat yine de orijinal StarCraft'ı oynamış ve sevmiş herhangi birinin o duyuru videosunda geçen son cümleyle tüylerinin diken diken olmamasına ihtimal bile vermiyorum: "Hell, it's about time."

Strateji oyunlarıyla tanıyıp sevdiğimiz Blizzard'ın, strateji oyunlarının neslinin tükendiği bir dönemde türün en iyi örneklerinden birini geri getirme vakti gerçekten de gelmişti artık. Böylece 2010 yılının sıcak bir temmuz gününde Koprulu Sektörü'ne döndük. Hem de ne dönmek! Sanki hiç ayrılmamışız gibi... Hatta Oyungezer'in Eylül 2010 sayısında elimizi taşın altına sokup öğrenmesi kolay ama ustalaşması çok zor multiplayer kısmı için tam 36 sayfalık strateji rehberi bile yazdık!

O zaman sıkça tartışılsa ve eleştirilse de hikâyeyi üç farklı parçaya bölmek de yaramıştı doğrusu StarCraft II'ye. Her biri diğerinden farklı amaçlara odaklanan üç ayrı ırkın hikâyesini oynama şansı bulduk o sayede. Wings of Liberty'de Raynor'ın küllerinden doğuşunu, Heart of the Swarm'da Kerrigan'ın öfkesini, Legacy of the Void'da Protoss ırkının ihtişamını gördük. Üçlemenin finalindeyse bu üç ırk tek bir ortak paydada buluştu ve buruk bir tebessümle StarCraft 1'in başlattığı ana hikâye dalını sona erdirdiler. Şimdi yine o 10 sene önceki konuma dönmüş iki soru sorarken bulduk kendimizi o yüzden: Bir sonraki StarCraft oyunu ne zaman gelecek ve StarCraft II'nin koyduğu o yüksek çıtayı aşabilecek mi? Eh, çıtayı bu kadar yükseğe diken ve unutulmaz bir gerçek zamanlı strateji şöleni yaşatan bir oyunun listede kendine yer bulmuş olmasına şaşırmamak gerek, değil mi? ■ **CAN ARABACI**

• **YAPIM:** BLIZZARD ENTERTAINMENT • **ÇIKIŞ YILI:** 2010
• **OGZ NOTU:** 9,5



24

Titanfall 2

Yıllar sonra oynadığınız oyunları düşündüğünüzde aklınıza ilk olarak o oyunlarda yaşadığınız eşiz anlar gelecektir. Bad Company 2'de helikopterin düşüp hemen yanınızdaki binayı parçalaması, Call of Duty'deki deja vu hissi veya Half-Life'da gördüğünüz ilk headcrap ile olan o tekinsiz bakışmanız... Electronic Arts'ın gizli hazinesi Titanfall neredeyse tümüyle bu özel oyun anlarından oluşuyordu.

Bu liste son 10 yılın en çok satan oyunları üzerine olsaydı ne yazık ki Titanfall bu listede kesinlikle yer bulamazdı. Aynı Mirror's Edge gibi hızlı hareketlerin, birbirini parçalara ayıran devasa robotların ve pilotların akrobasisi için yaratılmış devasa bölümlerin olduğu bir oyun satmıyorsa gerçekten bu oyuncular neyi alıyorlar, cevap vermekte zorlanıyoruz. Electronic Arts bir aptallık yapıp ürününü yine kendi megatonluk oyunu Battlefield'la rekabete sokmasaydı bugün muhtemelen serinin altıncı, yedinci oyununu konuşuyor olacaktık.

Son dönemde çıkan en iyi tek kişilik senaryolardan birine sahip Titanfall 2, Season Pass gibi saçmalıklardan arınmış ücretsiz içerikleri ve aksiyonun neredeyse bitmediği yapısıyla özellikle refleks tabanlı FPS'leri seven oyuncular için muhteşem bir oyun olarak hâlâ güncelliğini koruyor. Giderek daha büyük bir oyuncu kitlesi tarafından da fark edilen Titanfall 2, yeni oyuncuların deneyip keyif alması için hâlâ son derece geçerli bir örnek. ■ **ALİ SEZGİN**

• **YAPIM:** RESPAWN ENT. • **ÇIKIŞ YILI:** 2016 • **OGZ NOTU:** 8+

LITTLE BIG PLANET

Çuval bebekler 2008 yılında hayatımıza girdiğinde oyun dünyasında yer yerinden oynamamış olabilir ama tıpkı ilk oyuncaklarımız gibi, üstünden ipler sarkan düğme gözlü bu karakterlerle tanışma fırsatı bulan herkes için Sackboy'ların hep özel bir yeri oldu. İlk senesinden hem video oyunlarının hem de PlayStation tarihinin unutulmaz ikonları arasına giren LittleBigPlanet'ın arkasında çok sağlam bir fikir yatıyordu ve bu fikrin sırrını hâlâ sadece Media Molecule ekibi biliyor.

Özgünlüğüyle kendine yeni bir yer açtı LPB ancak arkasından giden, o tarz oyun yapan kimse çıkmadı. Microsoft'un Project Spark'ı da büyük bir başarısızlık olunca LBP serisi rakipsiz kalmaya devam etti.

Peki neydi LBP'yi bu kadar özel kılan? Bir kere oyunda fizik çok önemliydi. Ağırlıkla çözülen bulmacalar, bir şeylere tutunup uçmalar, yine bir şeylere tutunup iterek çekerek ilerlemeler... Sonra inanılmaz tatlı bir oyundu. Sackboy'un malzemesi, saçları, giysileri, aksesuarları... Tüm bunlar kişiselleştirilebiliyordu. Ellerini ayrı analog çubuklarıyla kontrol edip dans etmek, şapşal surat ifadeleri yapmak ve dahası (Oyun arkadaşına şamarı oturtmaktan eğlencelisi var mı?). Fakat tüm bunlar sadece ayrıntıydı. LBP'nin oyun tarihindeki yerini belirleyen şey bölüm yaratma sistemiydi.

Temelde soldan sağa 2,5D bir platform oyunu olan LBP'de ve tabii serinin sonraki oyunlarında öyle bölümler yapıldı ki bu "oyun içinde oyun ve bambaşka şeyler" konseptini Minecraft'ın çıkışına kadar tek başına taşıdı. Neden mi efsane oldu? Hesap makineleri, film canlandırmaları, evlenme teklifleri, yarışlar, eğitim bölümleri ve oyun klonları gibi sıra dışı ve başarılı bölümlere imkân tanıdığı için! ■ **EGE SAĞIN**

• **YAPIM:** MEDIA MOLECULE • **ÇIKIŞ YILI:** 2008 • **OGZ NOTU:** 9,8



23



MASS EFFECT 2

Mass Effect için rahatlıkla video oyunlarının Star Wars'u demek mümkündür; bilimkurgu yönünden baktığımızda içerik kalitesi olarak Star Wars evreninden aşağı kalan yanı olmamasını bir kenara bırakalım, yer yer daha bile detaylı olduğunu söyleyebiliriz. Eğer Mass Effect'in sinema dilindeki karşılığı Star Wars'un orijinal üçlemesiyse, Mass Effect 2 de bir Empire Strikes Back'tir, serinin zirve noktasıdır.

Zaten tam da bu yüzden 28. sayımızın kapağını süsleyen o nefis görsel, 8 sayfa inceleme, 6 sayfa rehber bile yetersizmiş gibi geliyor.

Mass Effect 2 oyuna öyle bir giriş yapıyor ki, o girişi görüp de oyuna devam etmek istememeniz mümkün değil. Oyunun başında insanların üstünlüğe inanan Cerberus organizasyonu Shepard'ı buluyor ve adeta ölümden geri getiriyor. Üstelik bu öyle cici bir organizasyon değil; insan ırkı iyi olsun da gerisi mühim değil, tüm galaksinin canı cehenneme diye düşünen bir organizasyon bu. Ama Reaper tehdidi her zamankinden daha büyük boyutlara ulaşmış; milenyumlar boyunca belli aralıklarla ortaya çıkıp evrendeki bilinen tüm biyolojik yaşamı ortadan kaldıran bu ırkın varlığını ortadan kaybolmaya başlayan insan kolonileri yoluyla iyice hissetmeye başlıyoruz. Bu 'kayboluş' olaylarını aydınlatmaya çalışırken ilk oyundaki baş kötüler olan Geth'lerin yerini alan Collector ırkıyla tanışıyor ve dudak uçuklatan hikâyelerini öğrenince Mass Effect 2'nin neden efsane olduğunu da bir kez daha anlıyoruz. Mass Effect evreni ve özellikle de ikinci oyun bir şeyleri çözdüğünüzü düşündüğünüz anda tüm dünyanızı tepetaklak edebilen detaylarla dolu çünkü.

Hikâyenin nasıl gelişeceğini sizin elinize bırakan ve verdiğiniz kararların geleceği değiştirmesine izin veren Mass Effect 2, kendinizi gerçekten de büyük bir yapbozun önemli bir parçası gibi hissedebildiğiniz ender oyunlardan biri. Özellikle sonlardaki İntihar Görevi, o göreve hazırlanırken yanımızda olmaya ikna ettiğimiz isimler ve verdiğimiz her bir kararın, yaptığımız her bir hareketin ağırlığını hücrelerimize kadar yaşadığımız o son... Mass Effect 2 işte böyle bir şaheser. ■ **ESER GÜVEN**

- **YAPIM:** BIOWARE
- **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 9,5



22

21

Alien Isolation

Isolation oynamadan önce ben: "Birden fazla neslin korkulu rüyası olmuş bir filmin 15 yıl boyunca strateji dışında herhangi bir türde oyun yapmamış bir ekip tarafından geliştirilen oyun uyarlaması çıkacak, filme dair gerçekten iyi ne kadar şey varsa hepsini oynanışa harika entegre edip, konsantre bir tecrübe halinde oyuncuya sunacak ve bu sayede Sinan Abi'nin Alien'ı ilk izleyiş tecrübesini bir kere daha anlatmasına vesile olacak? Kim uyduruyor bunları? Yok öyle bir şey!"

Isolation oynadıktan sonra ben: "Varmışşş..." **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** CREATIVE ASSEMBLY
• **ÇIKIŞ YILI:** 2014 • **OGZ NOTU:** 8+



Battlefield 3

DICE çığır açan yeni Frostbite Engine 1.5'la hazırladığı Battlefield: Bad Company 2'yi sahneye çıkardığında oyunun sağlam grafikleri herkesi sarsmıştı. Meğer sarsılmak için fazla erken davranmışız. Zira sadece bir yıl sonra Frostbite 2'li Battlefield 3 geldiğinde verecek daha iyi bir tepki bulamadık. Çok geniş savaş alanları, F/A 18 ve F-35 savaş uçakları, M1 Abrams ve T-90 tankları... Battlefield 3 beklediklerimizden de fazlasını vererek bizi uzun süre savaş alanında tutmayı başardı. **NURETTİN TAN**

• **YAPIM:** DICE • **ÇIKIŞ YILI**: 2011 • **OGZ NOTU:** 9,3



God of War 3

Ne diyebiliriz ki? Kratos'un destansı intikam hikâyesinin son durağı. Hiç olmadığı kadar görkemli savaşlarla seriye yakışır bir final olmuştu. Ağzı yüzü kırılmadık bir Olympos sakini bırakmayıp Yunan mitolojisine noktayı koymuştuk. Sıradaki durak: Babalı oğullu İskandinav mitolojisi! **EGE SAĞIN**

• **YAPIM:** SIE SANTA MONICA STUDIO • **ÇIKIŞ YILI**: 2010 • **OGZ NOTU:** 9,6

METAL GEAR SOLID 4 Guns of the Patriots

Anlatıcı için sonlar her zaman en zorudur. Zira artık anlatacak pek az şeyiniz kalmış, yıllarca her detayını ince ince yarattığınız karakterlere, onlara harcadığınız emeğe değer bir veda etmenin vakti gelmiştir. Bir de bu sonun dünya çapında milyonlarca kişi tarafından beklenen bir hikâye olduğunu düşünün... İşte bu güç pozisyondan anlının akıyla çıkmayı başardı Hideo Kojima.

Efsanevi Metar Gear Solid serisi, kendisine yakışır bir final yaparak ana karakteri Solid Snake'e de yılların mücadelesinin ardından huzuru bahşetmişti. Tabii bunlar işin duygusal kısımları. Teknik bakımdan aslında oldukça problemli bir projeydi MGS 4. Öncelikle Kojima'nın ayağı PlayStation 3'ün teknik sınırlamalarına takılmış, kafasındaki görselliğe ulaşamamıştı. Bunu belirttiği sunumunu özellikle oyun tasarımıyla uğraşanların izlemesini öneririm. İlk tepkiyi de zaten gösterilen fragmanlardaki görsel kalite düşüşü yüzünden yemişti. Oyun çıktığındaysa bu tepkiler unutuldu tabii ki ve hemen her platformda oyundan övgüyle bahsedildi lakin bir MGS 2 veya 3 kalibresinde olmadığı da kabul edilmişti. Ama özellikle MGS V'ten sonra gördük ki MGS 4 tam da olması gereken şekilde yapılmış gerçekten sağlam bir oyundu.

Hikâye odaklı olması tonla oynanış mekaniğine sahip olmasının önüne geçse de derinine indiğinizde özellikle kamuflajların, yancı robotunuzun ve muazzam silah çeşitliliğin oyuna çok şey kattığını görüyorsunuz. Orta Doğu'da geçen giriş bölümünde savaşın şiddetini herhangi bir CoD oyunundan daha fazla hissedişiniz de, karlarla kaplı Shadow Moses'a döndüğünüzde yaşadığınız yoğun nostalji de mekânların ne kadar başarıyla kullanıldığını kanıtlar nitelikte.

Bir de yaşlı Snake mevzusu var ki oyun tarihinde böyle bir baş karakter daha hatırlamıyorum ben. Merly, Otacon, Naomi, Colonel ve Revolver Ocelot gibi serinin en sevilen karakterlerinin hikâyelerinin de bu oyunda bağlandığını düşünürsek MGS 4'ün serideki önemi daha iyi anlaşılıyor. Zamanında oyunun çok uzun ara sahnelere sahip olması eleştirilmişti, günümüzde artık doğru dürüst single player ve hikâye odaklı oyunlar bir elin parmağını zar zor geçerken, Kojima'nın burada ortaya koyduğu öykü özlediğimiz bazı değerleri hatırlatıyor. MGS 2 Raiden yüzünden çok eleştirilmişti, lakin sonradan dünyada yapılan algı yönetiminin ve tek tipleştirme projelerinin muhteşem bir alegorisi olarak görülüp hak ettiği saygıyı kazanmıştı. MGS 4'se epik vedasını yaparken yakaladığı muazzam hikâye anlatımıyla hatırlanacak ve bir sona varmayı başaran yorgun bir savaşçı gibi yine dimdik ayakta kalabilecek. Tıpkı Snake ile Big Boss'un Boss'un mezarının başında dimdik durabildiği gibi.

EREN ERYÜREKLİ

• **YAPIM:** KOJIMA PRODUCTIONS • **ÇIKIŞ YILI:** 2008 • **OGZ NOTU:** 9,5



18

CoD4: Modern Warfare

Call of Duty 4'ü yazmanın en güzel yanlarından biri, hakkında hemen hiçbir şey söylemesem bile neden bu sırada yer aldığını herkesin biliyor olması sanırım. Henüz Oyungezer'in yeni yeni emeklediği, Dövüş Kulübü'nün bile ilk kez kurulduğu 2. sayıda incelerken şöyle demişti Tuğbek Ölek: "Bugüne dek görmediğimiz o kadar çok yenilik ekliyor ki, FPS'nin tanımını baştan yapıyor adeta." İşte bu cümle MW'nin başarısının özetiydi. Call of Duty serisini bugün olduğu hale getiren yapım olmakla kalmadı, OGZ'nin sonraki yıllardaki neredeyse askeri FPS incelemelerinde hep kıstas noktası olarak, zirvede yer aldı. Karakterleriyle, hikâyesiyle, müzikleriyle bir oyun olduğu kadar filmdi de Modern Warfare. Bu sinematik özelliği ardından gelen yıllarda sadece kendi serisine değil, tüm türe de yayılacaktı.

TARIK KAPLAN

• **YAPIM:** INFINITY WARD • **ÇIKIŞ YILI:** 2007 • **OGZ NOTU:** 9,6



17





XCOM ENEMY UNKNOWN

Resmen çığır açmış bir oyunun yıllar boyunca başarılı bir ardılının gelmemesi kadar kötü bir şey yok, değil mi? Özellikle o oyunun büyük hayranıysanız. XCOM: Ufo Defense'i sevenler ne demek istediğimi çok iyi anlamışlardır. Çünkü dünyayı tekrar kurtarmak için, dile kolay tam 17 yıl bekledik.

Biz insan ırkının köleleştirilmesine ve hatta daha da kötüsü, tamamen yok edilmesine ramak kala dünyanın son savunma hattı olan XCOM özel birliğiydik. Gezegenin son umudu ve kurtuluşuyduk. Cesurduk ve gezegenimizi işgal etmeye gelen uzaylılara öfke doluyduk. XCOM: Enemy Unknown bütün bu duyguları bize, duygularla pek de işi olmayan sıra tabanlı strateji türünde hissettirebilen bir oyundu. Onu bizler için özel yapan da bu oldu. Strateji oyunları genellikle mantığınızı kullanmanızı isterken XCOM buna ek olarak işin içine hissiyatı da katmayı becerebilen garip bir melezdi.

Askerleri sadece akılsız piyonlar gibi sağa sola sürdüğünüz bir oyun değildi XCOM. Siz dünyanın kurtuluşunun ağır yükünü sırtına yüklenmiş bir kumandandınız ve oyunun her aşamasında bu ağırlığın altında ezilmemek için bütün kuvvetinizi kullanmanız gerekiyordu çünkü uzaylı ADVENT amansızca saldırmayı kesmiyordu. Bir yandan taktik kasarken bir yandan ekibin her bir üyesi için kaygılanmak, hepsi eve dönebilsin diye dua etmek farklı bir deneyimdi. Bir uzay macerası üzerinden gerçek duygularla yüzleşmek de öyle...

Hâlâ oynamaya devam ettiğimiz XCOM 2'nin başarısına bakınca, artık serinin geleceği konusunda kaygı duymuyoruz. Yeter ki Firaxis fişini çekmesin.

NURETTİN TAN

- **YAPIM:** FIRAXIS GAMES
- **ÇIKIŞ YILI:** 2012
- **OGZ NOTU:** 9,1



Undertale

Basit görünüşünün ardında inanılmaz bir derinlik saklıyordu Undertale. Başlıca özelliği, şiddeti tümüyle reddedebileceğiniz barışçıl bir yol sunmasıydı. Rol yapma oyunlarındaki alışıldık kahraman - canavar ilişkisini ve oyun - oyuncu arası duvarı yaratıcı biçimlerde yıkıyordu. Dost veya düşman olabildiğimiz, kendine özgü karakterlerin hepsi anılarımızda yer edindi. Yaptığınız seçimlerin belirgin sonuçlarını görebildiğiniz öyküsüne, müthiş ayrıntılarla dolu dünyasına, tuhaf mizah anlayışına ve elbette müziklerine yürekten bağlandık. Tüm bunların tek bir bağımsız yapımcının elinden çıkmasıysa oyunun değerini bir kat daha artırdı. Bize her türlü duyguyu yaşatarak kısa sürede dev bir hayran kitlesi edinen Undertale, hiç kuşkusuz, yıllar sonra dahi oyun tarihinin önemli bir parçası olarak hatırlanacak.

EREN OKKA

- **YAPIM:** TOBY FOX
- **ÇIKIŞ YILI:** 2015 • **OGZ NOTU:** 8+



14

Heavy Rain

İnteraktif sinemacı olma hayaliyle yanıp tutuşan David Cage'in eseri Heavy Rain, bizi ana akım oyunlarda görmediğimiz mekaniklerle tanıştırmıştı. Dört oynanabilir karakter, seçimler, karakterlerden bazıları ölse bile oyunun devam etmesi, çeşit çeşit farklı son... Ancak belki de en önemlisi duygulara dokunuşuydu. Henüz oyun başlarken, gerçek ana karakter Ethan Mars'ı kontrol edip çocuklarıyla oynayışımız çok özeldi mesela, kaybetmekten gurur duyduğumuz bir sekansı oynamıştık.

Karakterin her hareketini Dualshock ile size yaptıran Heavy Rain, bu sayede karakterleri daha da içselleştirmenize neden oluyordu. Böylece çocuğunu alışveriş merkezinde kaybeden bir babanın ne hissettiğini, hiç merak etmediğimiz halde öğrenmek zorunda kalıyorduk. Her şeyin sorumluluğu bizimdi, o baba bizdik.

Heavy Rain sadece bir kalp ağrısı değildi, oyun tarihinin en eşsiz ve etkileyici yapımlarından biriydi... ■ **EGE SAĞIN**

• **YAPIM:** QUANTIC DREAM
• **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 9,6



13

DRAGON AGE
ORIGINS

Belki ilk duyduğumuzda ismiyle alay edenlerimiz oldu ama hepimiz oyunu açar açmaz bunu unutup sevdalandık, o ne güzel soundtrack'ti! Büyük bir maceraya atılıyor olduğumuzun ilk habercisiydi adeta. Yepyeni bir fantastik dünyada pek çok çetrefilli konuyla uğraşmak zorunda kaldık ama neyse ki yalnız değildik, bir sürü başarılı karakterle dost (veya daha fazlası) olduk. "Tactics" sistemiyle gelen stratejik oynanış da cabası! Her şeyin bu kadar özgün olduğu bir oyunu anlatmaya çalışmak nafile, tadına doyabilmek için tekrar tekrar oynamak zorunda kaldık. ■ **MERVE AKMAN**

• **YAPIM:** BIOWARE • **ÇIKIŞ YILI:** 2009 • **OGZ NOTU:** 9,4

BIOSHOCK INFINITE

"Ütopyalar ile distopyalar arasındaki fark; biri alabildiğine imkânsızken diğerinin korkutucu derecede gerçeğe yakın olmasıdır" diyebiliriz değil mi? BioShock, bu iki kavramın birbirine dönüşebildiğini gösterdi bize. BioShock'tan önce edebiyatta, sinemada, felsefede gördüğümüz bu ikilik, bu kez teatral bir fantezi eseri olarak çıkmış oldu karşımıza. İyi niyetler ve yüksek ideallerle kurulan iki şehrin, ne kadar soylu gözükseler de insanı kaçınılmaz olarak deformasyona uğratan zıt kutuplar ve aşırılıklarla çöküşünü soluduk BioShock serisinde. Infinite ise, ilk iki oyunun bireysellikle kafayı bozmuş Andrew Ryan ve kurtuluşu kolektif toplum bilincinde gören Sophia Lamb ile çizmeye başladığı çemberi, kendi bağnazlığından kurtulamayan Zachary Comstock'un çarpık projeleriyle tamamlayan oyun oldu. Muhteşem bir seriyi, tüyler ürperten bir sonla bitirdi ve Burial at Sea de iki şehri, okyanusta birbirine bağladı. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** IRRATIONAL GAMES
• **ÇIKIŞ YILI:** 2013 • **OGZ NOTU:** 9,6



12





FALLOUT NEW VEGAS

Fallout markasının Bethesda'nın eline geçmesi pek çok ilginç olayın başlangıç noktası oldu oldu evet ancak bunlardan en ilginci herhalde New Vegas'tı. Bethesda elbette Fallout 3'ü yaparken Fallout markasının özünü, oyuncuya büyük özgürlük tanıyan kendi tasarım felsefesiyle karıştırmıştı. Bu da, Fallout'un geri dönüşü olmayan bir yapısal değişime uğraması anlamına geliyordu. Stüdyo dikkatini Skyrim'e verirken, marka bir "ara oyun" için yaratıcılarının kurduğu Obsidian Entertainment'a emanet edildi. Bu noktada merak uyandıran şey, bugüne dek genelde daha çizgisel oyunlar yapmış Obsidian'ın tabiri caizse "sapına kadar açık dünya" Bethesda formülüne kendini ne kadar adapte edebileceğiydi. Obsidian'ın efsane tasarımcısı ve yazarı Chris Avellone'un deyişiyle "oyunculara kendi kaderlerini çizme olanağı vermek" daha kapalı tasarlanmış oyunlarda kolaydı. Açık dünyada büyük bir sınav verilecekti...

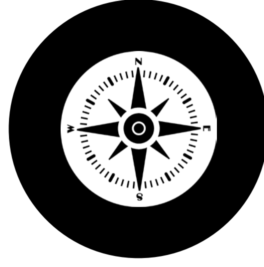
Gün geldi, New Vegas çıktı. Obsidian, biraz sendeleyerek de olsa görevini tamamlamıştı. Eklentilerle de oyunun vizyonu tamamlanmıştı. New Vegas'ın çok başarılı iki yönü vardı...

Daha en başında, oyuncusunu fraksiyonlar arasındaki bir çekişmeye sokacağını belli eden oyunun, aslında yazım olarak ekstra iyi olmayan ana senaryosunu parlatan faktör de buydu. Fraksiyonlar, hikâyede seçilen taraflar olmanın ötesinde, oyun içine çok iyi "uygulanmıştı." İlk bakışta iyi (NCR), kötü (Legion) ve ilginç (House) duran tarafların görevlerini yaptıkça onları birbirinden ahlaken ayıran çizgiler, ufak grupların sağladığı nüansların da etkisiyle harika bir şekilde bulanıyordu. Bu bağlamda, bir The Witcher ayarında olmasa bile, politika da giriyordu işin içine ve gayet orta yerde varlığını sürdüren fraksiyonlara ait, çoğunluğu iyi yazılmış, arada işin içine pek sevgili yol arkadaşlarımızı da karıştıran çok fazla yan görev vardı.

Ağzına kadar doluydu oyun ama bir de üstüne usta yazar Chris Avellone tarafından yapılan eklentiler geldi. Ana oyunun diyaloglarına sıkıştırılmış pek çok detay, farklı bölgelere dair rivayetler ve sadece ismini duyduğumuz insanlar, uyandırdıkları merakın hakkını verecek şekilde, tekrar karşımıza çıktı: Veronica'nın üstadı Elijah, "Yanan Adam" Joshua Graham, kaybolmuş teknoloji cenneti Big MT ve elbette sağda solda izlerine rastladığımız, "öteki kurye" Ulysses... En güzeli de, bize bunları veren eklentilerin, bilindik Fallout atmosferini bozmayan, aksine ona katkı sağlayan bir çeşitlilikle birlikte gelmesiydi. Dead Money, insanoğlunun açgözlülüğü üzerine yazılmış hüzünlü ve etkileyici bir hikâye iken, Old World Blues robotlar arasındaki absürt diyaloglarıyla insanı kahkahalara boğan muhteşem bir hicivdi mesela.

Nihayetinde, Bethesda'dan prodüksiyon kalitesi olarak bir ana oyun olacak desteği görememiş olsa da, serinin alametifarikası popüler kültür referanslarını yeni Fallout algısının belkemiği olan devasa dünyaya akıllıca serpiştirip, bunu yaparken yazımından taviz vermeyen harika bir oyun çıkmıştı ortaya. ■ **ONUR KAYA**

• **YAPIM:** OBSIDIAN ENT. • **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 9,3



UNCHARTED 2
AMONG THIEVES



Her yönü farklı bir oyuna benzetilen ama nesinin benzediği de tam olarak belli olmayan; iyi mi kötü mü olduğuna dahi karar verilemeyen bir oyunun devamı olarak çıktı Uncharted 2. Fakat o kadar sağlam bir şekilde masaya yumruğunu vurdu ki; adeta kendine has ara bir tür olarak oyun dünyasında özel bir yere oturdu. Kıyaslandığı diğer serilere referans noktası ve ilham oldu. Öyle bir çıta belirledi ki; kendi devam oyunları dahi muhteşem grafiklerine rağmen o çıtayı geçmekte zorlandı, çoğu açıdan takıldı.

Uncharted 2, aynı adada dönüp durmak yerine gerçek bir macera hissi yaşatarak mekândan mekâna sürüklüyordu oyuncuyu. Bulmacaların sayısı ve kalitesi bir önceki oyuna göre artmış hikâyeye de daha iyi yedirilmişti. Ve tabii o meşhur aksiyonu… "Nefes kesen" tabiri az kalır; oyundaki yoğun aksiyon, insana nefes almayı unutturacak kadar baş döndürücüydü. Ve tüm bunlar sürükleyici bir hikâyeyle ve sinematik bir anlatımla birleşerek film gibi bir oyun çıkarmıştı karşımıza.

Bu oyunu film gibi yapan, daha önemlisi diğer oyunlardan ayıran çok önemli bir detay da karakterleri. Karizmatik ana karakterlere, evet alışığız, ama Uncharted 2 birbirinden sağlam yan karakterler de ekledi maceraya. Daha ziyade RYO'lardan bildiğimiz "hikâyeli yan karakter" güzelliğini, aksiyon – macera oyunlarına taşıyan oyun oldu. Ana karakter Nate'in hem arkadaşları hem de düşmanları çoğu oyunun ana karakterinden daha derinlikliydi. Sahneyi doldurmak için yazılmış karakter görmedik Uncharted 2'de; hepsinin bir derdi, o an orada olmak için kendine has sebepleri vardı. Oyundaki en ciddi, "benim burada ne işim var" diyen karakter bile o havaya kapılıp uyum sağlıyordu. Kimse "sırıtmıyor", ortamı bozmuyordu.

İşte tüm bunlar bir araya gelince, aradan geçen sekiz yıla rağmen unutamadığımız, hâlen "Onun kadar iyisi geldi mi?" diye tartıştığımız bir başyapıt çıkmıştı ortaya. ■ **BURAK EKEN**

• **YAPIM:** NAUGHTY DOG • **ÇIKIŞ YILI:** 2009
• **OGZ NOTU:** 9,5



DIVINITY Original Sin 2

09

Larian Studios 2014'ün Temmuz ayında Divinity: Original Sin'le ortaya çıktığında kimse bu kadar büyük bir başarı beklemiyordu. Bizim de Yılın Sürprizi ve Yılın RYO'su ödüllerine layık gördüğümüz oyun CRPG türüne yeni bir hayat öpücüğü vermiş; sunduğu inanılmaz rol yapma çeşitliliği, kalıpları yıktığı savaş mekanikleri ve eğlenceli hikâyesiyle gönüllere taht kurmuştu.

Divinity: Original Sin 2'nin Kickstarter hedefine sadece 12 saatte ulaşması, bununla da yetinmeyip dörde katlaması da işte bu güvenin eseriydi. Aslında yine iyi bir oyunla karşılaşacağımızı biliyorduk ama Larian sadece üç yıl içerisinde zoru başararak ilk oyunun kat be kat ötesine geçen bir oyun, bir CRPG klasiği, bir başyapıt yaratmayı başarmıştı.

Son zamanlarda oynadığımız rol yapma oyunları arasında en uç noktada özgürlük sunan oyunlardan biri Divinity: Original Sin 2. Size yan baktı, hatta bakmadı diye istediğiniz bir NPC'yi öldürebildiğiniz; bunun üzerine afallamayan ve hikâyeyi bu yeni koşullara uygun olarak şekillendiren bir oyun. Bir karakterinizle lafa tuttuğunuz bir iblisin arkasından sessizce yaklaşarak nefis bir silah çalabildiğiniz, dev gibi yaratıkları azıcık da kafanızı çalıştırıp lavlara ışınlayarak ortadan kaldırabildiğiniz, karşı karşıya kaldığınız tüm durumları birden çok şekilde çözebildiğiniz bir rol yapma efsanesi. Sincabından öküzüne, tavşanından kaplumbağasına, tavuğundan yengecine kadar tüm hayvanların tek tek seslendirildiği, size hikâye anlattığı başka bir oyun biliyor musunuz mesela?

Tüm bunları bir kenara bırakalım. Hepsinden önemlisi, rahatlıkla 100 saatin üzerinde bir oynanış sunan bu oyun büyük firmaların cebimizdeki kuruşa bile göz diktiği bir dönemde mikro-alışveriş, eşya kutusu, ilk gün DLC'si olmadan çıktı. Zekâyı ön plana koyan savaşları, sınırsız rol yapma özgürlüğü, orijinal karakterleri ve müthiş bir emeğin ürünü seslendirmeleriyle bu sefer muhtemelen yalnızca yılın RYO'su olmakla kalmayacak, tüm zamanların en iyi rol yapma oyunlarından biri olarak anılacak Divinity: Original Sin 2. ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** LARIAN STUDIOS • **ÇIKIŞ YILI:** 2017 • **OGZ NOTU:** 9+

DARK SOULS

08



Bir oyunun kendi ismiyle anılan bir türün doğuşuna önderlik etmesi gerçekten büyük olay. Hele ki bunu 2000'li yıllarda, artık taşların iyiden iyiye yerine oturduğu ve oyunların alışılagelmiş kalıpların dışına çıkmaya pek cesaret edemediği bir dönemde gerçekleştirmek, FromSoftware'in önceki oyunları King's Field ve Demon's Souls'u arkada bırakabilmek inanılmaz bir başarı. Bu, Dark Souls'un başarısı.

Eğer şimdiye kadar Dark Souls oynamadıysanız, kendinizi o büyülü atmosfere kaptırmadıysanız oyun hakkında kafanızda mevcut olan izlenimin hatalı olduğunu bilmelisiniz. Dark Souls acayip zor, oyuncuyu bunaltan, sabrını test eden bir kötü adam değil çünkü. Dark Souls sizi ezmeyi seven bir kabadayı, acımasız bir cellat değil. Tam tersine, Dark Souls oyunlara bakış açınızı değiştirmenizi sağlayacak ve bunun için size elini uzatmaktan çekinmeyecek bir öğretmen.

Bu oyunun zor olduğunu duydunuz ama bu laf olsun diye konulmuş, yapay bir zorluk değil. İmkânsız gibi görünen şeylerin sabır ve dikkat gösterdiğiniz takdirde nasıl da erişilebilir hale geldiğini gösteren ve kendinizi iyi hissetmenizi, başarı hissini iliklerinize kadar yaşamanızı sağlayan bir yol arkadaşı Dark Souls. Bilinmeyeni keşfedeceğiniz, detaylara özen göstermeyi öğreneceğiniz, korkularınızla yüzleşeceğiniz ve bundan zaferle ayrılabileceğiniz bir deneyim.

Dark Souls'un özeti bu, işte bu yüzden Dark Souls tüm zamanların en iyi oyunlarından bir tanesi.

Dark Souls dünyasının tasarımı ve hikâyesinin derinliği hakkında kitaplar yazılabilir. Kaldı ki biz de zaman zaman bunu yaptık; oyunun üzerinden altı yıl geçmiş olmasına rağmen hâlâ daha hakkında konuşmayı, tartışmayı, yazmayı, teoriler üretmeyi seviyoruz. Bizim için oyunlara artık aynı gözle bakmamanızı sağlayan isimler son derece değerli ve Dark Souls da bunu olabilecek en iyi şekilde yapan oyunların başında geliyor. Zaten o yüzden "Dark Souls gibi oyun" sözünü övgü anlamında kullanıyoruz; kimi oyunun zorluğunu, kiminin boss tasarımını, kiminin karanlık doğasını ona benzetiyor ve bundan büyük bir zevk duyuyoruz. Ve eminiz ki bunu daha uzun seneler boyunca yapacak ama hiçbir oyunun da Dark Souls'un yerini dolduramayacağını bileceğiz. ■ **ESER GÜVEN**

• **YAPIM:** FROMSOFTWARE • **ÇIKIŞ YILI:** 2011 • **OGZ NOTU:** 9,0

THIS WAR OF MINE

"Savaş cehennemdir" derler. Halbuki günahkârlardan çok masum insanları yakar... Bunun farkında bir oyundu This War of Mine. Kahraman askerlerin ve şanlı orduların destan yazdığı muharebeleri değil, kuşatma altındaki sivil halkın hayatta kalma mücadelesini anlatıyordu. Oyuncuyu kıtlıkla, sefaletle, çaresizlikle sınıyor, bu şartlar altında can alıcı kararlar vermeye zorluyordu.

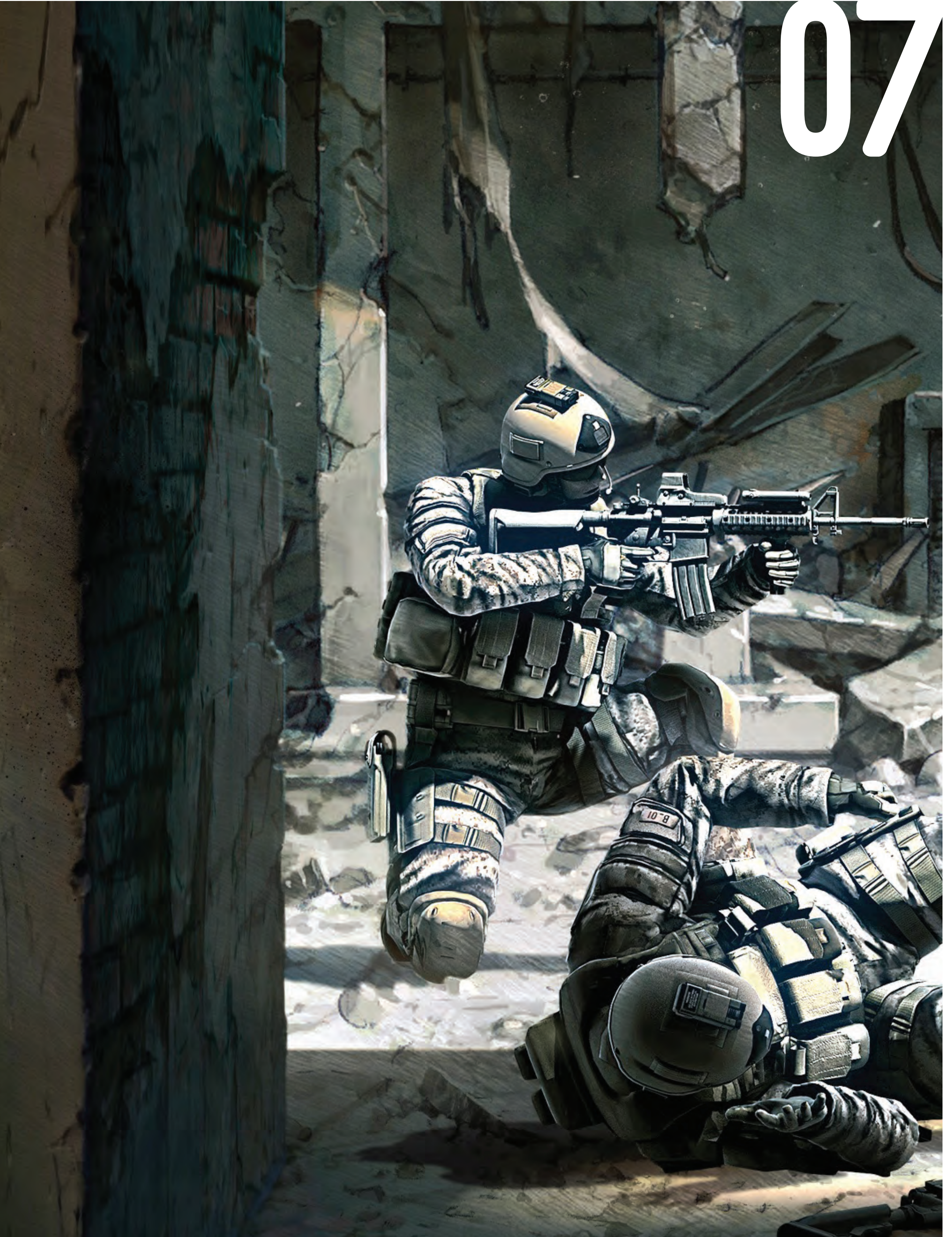
Yıkık dökük bir evde birbirine tutunan dört kişisiniz. Gereğinde fare etiyle karnınızı doyuruyor, en sevdiğiniz kitabı ateşe atıp ısınıyorsunuz. Bir bardak kahve bulunca sizden mutlusu yok... Fakat savaş sürüyor ve hayatta kalmak için tek şansınız, çevredeki binalardan arta kalanları yağmalamak. Ne kadar ileri gidersiniz? Terk edilmiş evlerden toplanacak erzak kalmadığında, yaşlı bir çiftin mutfağındaki son ekmeği çalar mısınız? Ölüm döşeğindeki annesini kurtarmak için kapınıza gelen zavallı bir çocuğa, mücevherden değerli bir ilacı karşılıksız sunar mısınız? Ya yalan söylüyorsa? Ya doğruyu söylüyorsa? Verdiğiniz kararların kalıcı sonuçları, bazen ağır bedelleri var. Sağ kalmak zor, çok zor... Fakat ölümden beteri de var. Belki siz hayatta kaldınız, ama ne pahasına?

İç karartıcı havasına rağmen bizi kendine bağlayan bu eşsiz bağımsız yapım, sunduğu rahatsız edici deneyimle savaşın gerçek yüzünü gözler önüne seriyordu. Kan dökmeyi sıradanlaştıran onca oyunun arasında, savaş karşıtlığının nadir örneklerinden biriydi ve hayatta kalma arzusunun ahlaki değerlerle çatışmasını kusursuzca işliyordu.

Oyun boyunca verdiğimiz bazı kararlar yüzünden halen pişmanlık duyarız. Vicdanımızı rahatlatmak için bunun "sadece bir oyun" olduğunu söyleyip avunuyoruz.
EREN OKKA

- **YAPIM:** 11 BIT STUDIOS • **ÇIKIŞ YILI:** 2014
- **OGZ NOTU:** 8+




07
B_01



06

PORTAL 2

Portal'ın büyüsünü ifade etmek için yeterli alanım var mı bilmiyorum. İlk oyun kimsenin beklemediği yerden vurmuştu ve orijinal bir fikrin iyi işlenerek nasıl bir sanat eserine dönüştürülebileceğini göstermişti. Portal 2'deyse beklentimiz çok daha büyüktü ve o büyük beklenti bile karşımıza çıkan şaheserin yanında küçücük kalıyordu!

GLaDoS'la yeniden kavuşmaya, yepyeni orijinal karakterlere, daha uzun bir oyun süresine, daha zekice bulmacalara ve çok daha fazlasına ev sahipliği yapıyordu Portal 2. Bir şeyler öldürmediğimiz bir FPS'in kulağa yeni yeni mantıklı gelmeye başladığı bir zamanda, bugün bile kendine yakın bir örneğini göremediğimiz bir özgünlüğe sahipti seri ve ikinci oyun da ilkinin güçlü yönlerini geliştirmekle kalmıyor, kaliteyi kat kat yukarılara taşıyordu. Portal 2'yi birlikte çıktığı Half-Life 2'den bile daha çok seven insanların sayısını düşününce zaten başarısını daha iyi anlayabiliyorsunuz. Ama her şeyden öte, çevresel hikâye anlatımının en iyi olduğu oyunlardan biriydi. Hiçbir diyalog seçeneğinin, hatta başkarakterin sesinin bile olmamasına rağmen kobay faresi olduğumuz bu deney labirentinde keşfedilecek kocaman bir macera saklıydı. Aperature Science bugün bile internet meme'lerini besleyen bir kaynak olarak sapasağlam duruyorsa, bu Portal 2'nin mizah seviyesine yaklaşabilen oyun sayısının hâlâ parmakla sayılacak kadar az olmasındandır!

Karşımıza çıkan her bir test çemberini geçmek zorlu olduğu kadar keyifliydi de, üstelik yepyeni bulmaca elementleriyle işler iyice renklenmişti. Bu renklilik ortamdaki ağır terk edilmişlik hissiyle de tezat yaratıyordu aynı zamanda ve Portal 2'nin büyüsü biraz da bu tezatlıkta yatıyordu. Üçüncü oyunun gelmesi için çok ümidim yok, Chell'in arkasından kapanan o son kapı muhtemelen bir efsanenin de sonunu temsil ediyordu. Ama sonuyla hem gözlerimizi doldurup hem de güldürmeyi de başarmıştı giderken. Kapanış şarkısı "Want You Gone" biz OGZ insanları için bir "Still Alive" olmadı belki ama bu tamamen GLaDoS'un hislerine zıt duygularımızdandı. Biz hiç gitmek istemiyorduk ki! ■ **TARIK KAPLAN**

- **YAPIM:** VALVE CORPORATION
- **ÇIKIŞ YILI:** 2011 • **OGZ NOTU:** 9,4

RED DEAD REDEMPTION

Oyun dünyasında Western yapımlara zaten tek tük denk geliyoruz ve bunların da neredeyse tamamı kısa sürede unutulacak yapımlar oluyor ne yazık ki. Rockstar Games'in Red Dead Redemption ile ortaya koyduğu başarı bu sebeple eşsiz bir yere sahip. Aklınıza bu denli iyi kotarılmış ikinci bir Western temalı oyun geliyor mu?

John Marston'ın çetesi tarafından terk edilmesiyle kendince doğru yolu bulması, fakat geçmişinin ona sürekli yetişmesi kulağa klasik bir hikayeymiş gibi gelebilir, ancak bu klişenin çok uzağında ilerleyen bir öykü zinciri var karşımızda. Red Dead Redemption'ı oyun dünyasında öne çıkaran özelliği her şeyiyle bir Vahşi Batı macerası olması aslında. Fakat bunun yanında Marston'ın kefareti ve ailesi için ortaya koyduğu büyük çaba, yaşadığı duygusal patlamalar oyuncuya birebir yansıyor. RDR'de ağzından tütünü eksik olmayan havalı bir kovboyu değil, ailesi için her şeyi yapmaya hazır bir adamı oynuyoruz. Eskilerin suçlusu John Marston, Amerikan devletinin pençesinden kurtulmak, kefaretini ödemek ve huzur dolu bir çiftlik hayatı kurmak için yola düşüyor ve kendisinden beklenmeyecek bir bilgelikle ifade ettiği yaşam felsefesi insanı derin düşüncelere sürüklüyor.

RDR tam da Rockstar Games'ten beklenecek bir yapımdı. Zira her Rockstar oyununda olduğu gibi karakter zenginliği, doğallığı ve oyunun sunduğu atmosfer kusursuza yakın bir seviyede. Hatta oyunun grafikleri bile dönemi için o kadar iyiydi ki PlayStation 3'ler zaman zaman zorlanıyordu. Bu açıdan da oyun tarihinde farklı bir yeri var aslında. Zira bu jenerasyonun konsolu için sonun yaklaştığının habercisiydi Red Dead Redemption.

Oyunun özgün ve cesur yapısı baş karakterimiz Marston'ın oyun içi yeteneklerine de aynı şekilde yansımıştı. Dead Eye gibi oyun tarihinin unutulmazları arasında yer alan bir yetenekle tanıştık neticede. Birden fazla düşmanı eş zamanlı öldürmenin en keyifli yollarından biriydi Dead Eye.

2010'un mayıs ayında oyuncularla buluşan Red Dead Redemption'ın üzerinden 7 yıldan fazla zaman geçmesine rağmen henüz onun yerine koyabildiğimiz bir oyun gelmedi. Bıraktığı boşluğu dolduracak tek oyunun Red Dead Redemption 2 olduğunu bildiğinden midir, Rockstar da devam oyunu için hiç acele etmedi aslına bakarsanız. Neyse ki büyük bekleyişin sonuna geldik artık, RDR2 için hazırız, dileriz Rockstar da hazırdır. ■ **YASİN İLGÜN**

- **YAPIM:** ROCKSTAR SAN DIEGO
- **ÇIKIŞ YILI:** 2010 • **OGZ NOTU:** 9,9


05



SKYRIM
THE ELDER SCROLLS V



Biliyordum. Kapağı kaldırırken bir şeylerin yolunda gitmediğini anlamıştım. Klozetten önce bir Nord miğferi yükseldi usul usul. Sonra saçı sakalı sırılsıklam, sıfatı sıçana dönmüş bir savaşçı... Ben "Hayırdır hemşerim?" diye soramadan o haykırdı: "Fus-ro-dah!" Ayaklarım yerden kesildi. Açık banyo kapısından falso alıp salona doğru uçuşuyordum ki terler içinde uyandım!

Her ne kadar fantastik dursa da içinde gerçek öğeler barındıran bir rüya bu. Sonuçta altı senedir altıncı bölümünü beklediğimiz Skyrim, Nintendo Switch dâhil "her kapağın altından" çıkmayı adet edinmiş durumda. Bethesda çok yakında oyunu Casio marka hesap makinelerine çıkaracağını, ancak yalnızca DJ-120 üzeri sistemlerin Skyrim'i destekleyeceğini açıklasa kaçımız garipser?.. Tamam, belki birkaçımız.

Peki Skyrim'in tüm bu ilgi ve ihtimamı hak etmediğini kim söyleyebilir? 30 milyondan fazla satmış bir maceranın hâlâ daha fazla kitleye ulaşma çabası içinde olması beyhude midir?

Throat of the World'ün eteklerindeki 7,000 basamakla başlayan yolculuğumuz, emek emek işlenmiş, ilmek ilmek örülmüş her bir adımıyla hafızalarımızda hâlâ taptaze. Bu yolculukta bize hiçbir yönü ve hiçbir yolu dayatmayan, attığımız adımlara itiraz etmeyen ve bizim seçimlerimize saygı duyan bir deneyimdi Skyrim. Bize saygı duyan ve bizden saygıyı hak eden, belki sadece bu yüzden oyun tarihinin en önemli parçalarından biri haline gelen üst kalite bir yapım...

Minik öykülerden oluşan bu dev külliyat bize öyle bir dünya sunuyordu ki... Kükreyen şelalelere komşuluk eden görkemli saraylardan karlı doruklardaki dağ geçitlerine, ölümün kol gezdiği zindanlardan yaşamın yeşerdiği doğaya, bizi içine çekip sıkıca sarmalıyordu. Özgün karakter prototipleri sayesinde binlerce organik hikâye çıkabiliyordu şapkadan. Ve bu unutulmaz illüzyonun görsel büyüsüne RYO dünyasının en kusursuz müzikleri eşlik ediyordu.

Skyrim öyle esnek bir oyun hamuruna sahipti ki ister klasik RYO, ister gizlilik oyunu gibi yoğrulabiliyordu. Dilerseniz aksiyona dönüşüyor, hatta keyfinize göre adventure bile olabiliyordu!

Bakmayın geçmiş zaman kipli cümleler kurduğuma; geniş kitleler kazanma yolunda trend tuzaklarına kapılıp özünü kaybeden oyunlara inat, bu Tamriel efsanesi dimdik ayakta. Düşünün ki oyunda 300+ saati devirmiş olan bendeniz bile bu yazı vesilesiyle sılaya döndüm ve Riverwind-Winterfell arasına bir on iki saatimi daha gömdüm! Ve bu arsızın tekrar oynanabilirlik değeri yeterince yüksek değilmiş gibi bugün bile yeni modların, yeni hikâyelerin eklendiğini gördüm!

Tıpkı yıllar sonra arşivimden alıp eski sayılarını ilk günkü beğeniyle okuduğum, okurken bana duyduğu saygıyı kendine has dili ve tıka basa içeriğiyle hissettiren, içinde barındırdığı özgünlüğü ve özgürlüğü hedef kitlesiyle paylaşırken kalitesinden ödün vermeyen, bayi raflarına bazen geç düşmek gibi minik bug'ları olsa da yeni bölümü hep hasretle beklenen Oyungezer'e benziyor Skyrim... Ve tıpkı Oyungezer gibi, özünde aşkla yapılan her iş gibi, Skyrim de ölümsüz olacak bence. ■ **UMUT YANIK**

• **YAPIM:** BETHESDA GAME STUDIOS
• **ÇIKIŞ YILI:** 2011 • **OGZ NOTU:** 9,9

03

GRAND THEFT AUTO V

10 yılın oyunuymuş. 10 yılın oyunuymuş. Kimsiniz ki siz, oyun ne, öyle değil mi? isteyen dergi yapabilir ki? Ama neden 10 yılınmış? 20 de olabilirdi. Yapsınlar, dergi yapmanıza bi' şey demedim ki. Ama bilmiyorsan benim suçum mu? Sen dergini yap ama bilmiyorsan, değil mi? Belki o zaman 10 yılın oyunu falan seçme di mi? Di miii!!! Oyun mu gördünüz siz ömrünüzde... dibini kazıdıklarım sizin gibi.... Oyun mu gördüN-HÜÜÜÜZ!!!. AAAHHHH!!! RRGGAAAHHRRGAG!!! Ciğerlerini sökücem. Ananız, babanız, sülaleniz ÜÇÜNCÜDÜR sizin hayat özürlüler sizi!!! ÜÇÜNCÜYMÜŞ! ÜÇÜNCÜYMÜÜÜŞ!! Kimin oyununa not verdiğinizi biliyor musunuz sizin gibi ben? Canınızı alıcam sizin. Yazı yazdığınız parmaklarınızı tek tek yedircem.

Ron! Roooonnn!! Gel buraya! Ron nerdesin! İşe yarayacağın zaman kaybolmayı nasıl biliyorsun! Roon kamyoneti getir gidiyoruz. Ben biliyorum ne yapıcam size. Dur, dur, gitme nerde şu lanet dergi, nereye koydun bul şunu. Gidiyoruz şimdi, şimdi gidiyoruz, gidip göstericez, görücek onlar, göstericez, sokucaz gözlerine. Neyi göstericez Ron! Bunu göstercez, bunu göstericez işte! Gördün mü iyi bak! Hiç görmemişsin gibi bak!

Tamam sakinim bak, korkma gel buraya. Söyle bakayım hangi oyunu birinci yapmışlar, kimmiş ilk oyun onu söyle bana... Buldun mu dergiyi? DERGİYİ BUL DEMEDİM Mİ SANA!

Okumuşsundur sen, okursun sen hep Ron, akıllı adamsın sen, entelektüel adamsın, bilirsin sen hadi korkma... Hadi söyle korkma kimi birinci yapmışlar? Ben kocaman bir adamım, öyle değil mi? Gerçekleri kaldırabilirim ben Ron. Söyle hadi... Ezyoyu yapmışlar di mi? O İtalyan hımbılını mı yapmışlar? Kim birinci olmuş? Kimiymiş bizden söylesene. Ron kaçma gel buraya bişi yapmicam getir o dergiyi bul bana. Merak ettim sadece bizden kimiymiş? Call of Duti mi yapmışlar ha? Kiptın Pala Bıyık Prayz mı olmuş en iyi? Yoliim mi onun bıyıklarını. O bıyıklarını yolup yolup bir tarafına süsliim miii!!! Dragzoneborn mu yoksa Geralt mı? Haa? Ağaçlara bile sulanan o karaktersiz herif mi birinci olmuş!!! Cadı karıların jigolosunu birinci mi yapmışlar!!! Cirisini de kesicem Trisini de kesicem. Fallout'a mı vermişler? Ron kime vermişler!? Bizim nüklerimiz yok diye mi ve memişler?

Hımmm... Haaaa... Tamam peki peki... Ron senin de ciğerini yicem delirtme de beni söyle. Bütün o sanatsal zırvalık oyunlarına dağıtmışlar di mi hep? Hep onlar birinci di mi? Babalı kızlı oğlanlı, aman yavruma, aman yavruma, oyunlarını almışlar di mi üzerimize? Yağmurda boğulan veletler yoksa not da yok di mi!!!! Tohumuna para saydılaaar di miiii!!!! Duygulu duygusallı zombi oyunlarına mı vermişler yoksa Ron!!! AĞlakSaga oyunu mu almış! Kaçıma bulşu dergiyi!

Haaaaa ohhhh... Tamam sakinim sakinim hadi sakinim gidiyoruz.

Arkadaki benzin bidonlarını koy kamyonete sen, ben geliyorum. Neresiydi bu Oyungezer'in adresi? Adresi diyorum Ron! ADRESİ! web sitesi değil adamların adresi! Benzini websitesinin neresine sokucam! Evi nerde bunların, yurdu nerde, websitesini nasıl yakayım manda kafalı!!! Git bidonları yükle!!! Git yükle ben sakinleşip geliyorum.

Dur.. dur.. Dur gitmden önce söylesene bizim için ne demişler? Hepsini anlatma özet geç sadece sonunu söyle, bizim için en son ne demişler? Nasıl oyunmuşuz biz?

"Eğer Salinger ile RR Martin ortak bir roman yazsa, çok muhtemel ki sonuç GTA V olabilirdi."

Hıı... Öyle mi demişler? Ben elektirikli testereyi nereye kaldırmıştım? ■ **TUĞBEK ÖLEK**

• **YAPIM:** ROCKSTAR • **ÇIKIŞ YILI:** 2013 • **OGZ NOTU:** 9,9



THE LAST OF US

30+ yıldır oyun oynamanın getirdiği metal yorgunluğunun üstüme çöktüğü bir zamanda, bana yeni duygular yaşattığından mıdır... Çocuk sahibi olup olmama konusunda gidip gelirken bana "kız evlat" sevgisini ve kaybının korkusunu durduk yere tattırmasından mıdır... Eşimle birlikte oynadığımız için midiiir (daha doğrusu ben oynadım, o da her Clicker gördüğünde beni "ABEKLOBOLEHOWW!" gibi anlamlı tepkilerle yerimden zıplattı). Yoksa bittiğinde çok eski iki dostumdan ayrılıyormuşum da bir daha görüşemeyecekmişiz gibi bir hisle boğazıma bir yumru halinde takılmasından mıdır bilemem… Belki de hepsi yüzünden The Last of Us'ın bendeki yeri çok ayrı.

Teknik olarak ne kadar üstün bir oyun olduğunu, Playstation 3'ün artık uzatmaları oynadığı bir zamanda "Oha abi! Bu kadar da olamaz!" dedirtecek kadar über süper grafiklere sahip olmasını bir kenara bırakalım (tabii eğer bırakabilirsek). Oyunun chapter veya act'lere değil de "mevsimlere" ayrılmış olması bile kendi başına bir tasarım dehasının ürünüydü. Terli bir yaz sonunda başlayıp birleşmeler ve acı dolu/zamansız ayrılma ve kayıplarla dolu bir sonbaharda devam etti. Bundan kötüsü olamaz derken, Ellie'yi en kötü kâbusundan bile beter bir kabusa sürükleyen kış mevsiminden sonra, insanlığın içinde ümidi yeşerten ilkbahara geçiş yaptık. Ama yine de en sonunda ne kış ne de yaz, ne siyah ne de beyaz olan, herkese neyin önemli olduğunu sorgulatan o muhteşem son geldi. Ben "Ben olsam, ben de aynı kararı verirdim!" derken, eşim "Hayır! İnsanlığı kurtarmak bir hayattan daha önemli!" diyordu Credits akarken.

Geçen gün oynadığım bir oyunun karakterlerini, hikâyesini anımsamakta güçlük çeksem de, The Last of Us'ın hemen tüm sahneleri ay gibi berrak hafızamda. Joel'in oyun başında yaşadığı kayba oyuna her başladığımda hüngür hüngür ağladım. Hatta, hâlâ, bu satırları yazarken bile gözlerim doluyor. Bazen gereksiz düzeyde empati kurabilen bir insan ve iki kız babası olarak, kendimi onun yerine koyuyorum her seferinde. Koymak istemiyorum, ama elimden bir şey gelmiyor. Ve bu beni el kızı Ellie'yi korumak için inanılmaz bir şekilde güdülüyor. Hangi oyunda oyunun iki ana karakteri için de bu kadar güçlü duygular beslediğimi sorsanız, inanın size cevap veremem.

Tabii bunlar The Last of Us'ı benim için özel yapan etmenler. Bence Naughty Dog'un en iyi oyunu (evet, Uncharted serisinden de daha iyi). Oyundan öte bir sanat eseri, sanat eserinden öte üstünde uzun uzun düşünülmesi gereken bir hayat dersi, her yeni yetme oyun yapımcısına oynatılması gereken bir ders. Hakkında bu kadar net olduğum çok az oyun varken, onu bu listeye sokmak için soğuk bir Ekim gecesi gizlice Oyungezer HQ'ya sızmasam olmazdı, öyle değil mi? ■ **SİNAN AKKOL**

• **YAPIM:** NAUGHTY DOG • **ÇIKIŞ YILI:** 2013
• **OGZ NOTU:** 9+


Popsicle
Good Humor
PowerBar
PERFORMANCE
PowerBar
Kool-Aid
02



THE WITCHER III WILD HUNT

The Witcher serisinin son halkası sadece son on yılda oynadığımız en iyi RYO değil, belki de gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan bir tanesi. Öyle ki çıkışının üzerinden iki yıl geçmesine rağmen tadı hâlâ damağımızda olan, sabit disklerimizden silmeye kıyamadığımız bir yapım kendisi.

Onu zirvedeki yerine taşıyan pek çok farklı etmen var elbette. Mesela haritadaki en yüksek dağın tepesinden en kalabalık şehrin izbe köşelerindeki bir hana dek hiçbir yükleme ekranıyla bile karşılaşmaksızın gezebilmemiz. Ya da en önemsiz NPC'nin bile yüzündeki çilleri veya kırışıklıları sayabilmemize imkân veren muazzam görselliği. Birbirine hiçbir şekilde benzemeyen, her biri kendi hikâyesine sahip yan görevleri. Muazzam ana senaryosu. Unutulmaz karakterleri. Ve tabii ki sonuçlarına sözde değil, gerçekten katlanmamız gereken ve içinde yaşadığımız dünyayı cidden şekillendiren kararlarımız. Bir kuleye hapsolmuş bir ruha acıyabilir ve onu serbest bırakabilirsiniz ama kendisine bunu yapanlardan intikam almayacağını nereden bileceksiniz? Karısını dövdüğü için bir adama sırt çevirebilirsiniz ama ona yardım etmediğiniz için tüm ailesi ölünce bu suçlulukla nasıl yaşayacaksınız? Bunlar sadece birkaç örnek. Ve hepsi "basit" yan görevlerden...

Oyunu eşsiz kılan şeylerden biri de ak saçlı Witcher'ımız Rivyalı Geralt elbette. Normalde RYO'larda kendi karakterimizi sıfırdan yaratır, kişiliğini kafamıza göre belirleriz. Ve buna bayılırız, yalan yok. Ama The Witcher serisinde bunun tam tersi bir durum söz konusu. Çünkü parmaklarımızın ucunda dostlarının yardımına koşarken bir saniye bile tereddüt etmeyen, ister canavar ister insan olsun daima haklının yanında yer almaya çalışan, son derece insancıl bir karakter var. Oyun boyunca onunla sinirleniyor, üzülüyor ve gülüyoruz. Hatta âşık oluyoruz! Yalan mı? Yeri geliyor boyumuzun üç misli canavarlara karşı yiğitçe çarpışıyor, yeri geliyor Dandelion zevzeğine yardım edeceğiz diye kendimizi akıllara ziyan rezilliklere bulaştırıyoruz. Ve Geralt'ın o ağdalı sesiyle iç çekip "Ben bunu hak edecek ne yaptım?" deyişlerine kıs kıs gülüyoruz. Ve onunla "vakit geçirmek" gerçekten de çok ama çok keyifli.

İşin daha da güzeli ne, biliyor musunuz? Tüm bunların kitaplara son derece sadık oluşu. Bir an her şey koyu karanlığa gömülmüşken bir sonraki an kahkahalar atabilmeniz. Yennefer'ın çirkeflikleri, Zoltan'ın küfürleri, Lambert ve Eskel'le kafayı çektiğimiz şu meşhur bölüm. Ve tabii ki Vesemir'e duyduğumuz saygıyla karışık büyük sevgi. Tüm bunlar ve daha fazlası romanlara o kadar sadık ki oyundan aldığınız keyfin otomatikman ikiye katlanmasına ve kendinizi stüdyonun önünde saygıdan yerlerde yuvarlanır vaziyette bulmanıza neden oluyorlar.

Evet, The Witcher III kusursuz bir oyun değil. Atımız Roach'un hepimizi itinayla çileden çıkardığını unutmadık. Ama CDPR kendisiyle dalga geçecek, hatta oyuna bununla ilgili bir görev koyacak kadar alçak gönüllü ve samimi bir stüdyo. Ki yılladır bizi anlamsız DLC'lerle sömüren "büyüklere" verdikleri cevap ve ek paket kavramını birbirinden şahane iki macerayla geri getirmeleri bile takdiri hak ediyor. Kısacası The Witcher III sadece başlı başına muhteşem bir oyun olmasıyla değil, aynı zamanda CDPR'ın gönlümüzde taht kuran oyuncu dostu davranışlarıyla da son on yılın en iyi oyunu olmayı sonuna kadar hak ediyor. Kaptırdık bir kere kartımızı, alamıyoruz geri... ■ **M. İHSAN TATARİ**

• **YAPIM:** CD PROJEKT RED • **ÇIKIŞ YILI:** 2015
• **OGZ NOTU:** 9+


01

İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Absolver	6	76
Beat the Game	7	54
Cook, Serve, Delicious! 2!!	7	-
Darkwood	8	80
Destiny 2	7+	85
Dishonored: Death of the Outsider	7	80
Divinity: Original Sin II	9+	93
Echo	7+	74
Euro Fishing	6	-
FIFA 18	8	84
Ken Follett's The Pillars of the Earth	8	78
Knack 2	6	69
Last Day of June	8+	76
Life is Strange: Before the Storm - Ep. 1	8	77
Mario + Rabbids: Kingdom Battle	8+	85
Marvel vs. Capcom: Infinite	6+	72
NBA 2K18	7	88
Nidhogg 2	7+	80
Project CARS 2	8	85
Pyre	7+	82
Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	8	79
Sudden Strike 4	4	70
The Escapists 2	7	74
The Long Dark	7	77
The Low Road	6	-
Total War: Warhammer II	8+	86
XCOM 2: War of the Chosen	9	88

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

ÇOK YAŞA OYUNGEZER!

10 yıl az vakit değil. 121. sayıda ne olduğunu biliyoruz, ama ya önceki 120 sayıda neler vardı? Oyungezer'in tarihini sayılarla anlatmak için de Very Tabanı'ndan daha iyi bir yer düşünülemez tabii (istatistikleri toplamada büyük yardımı dokunan OGZKritik'e can veren Burak ve Furkan Şahin'e teşekkürü borç biliriz).

OYUNGEZER'İN 10 YILI

İNCELENEN OYUN: 2524

9 ÜZERİ PUAN ALAN OYUN SAYISI: 306

YAZAR SAYISI: 66

OFİS SAYISI: 3

KEDİ SAYISI: Resmi: 1 (Puri), Yarı Resmi: 2, Gayrı Resmi: (Sayamadılar)



○ **TÜR:** Aksiyon / Platform ○ **YAPIM:** Studio MDHR ○ **DAĞITIM:** Studio MDHR ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 56 TL (Xbox Store)
○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** cuphead.gamepedia.com/Cuphead_Wiki


Çok şekerleme hem dişlerinizi hem ömrünüzü çürütür.

CUPHEAD



Çocukluğu 30'lara denk gelen muhteşem nesil?

EREN ERYÜREKLİ



Hem çok sevdim, hem nefret ettim. Hem güzelliğine hayran kaldım, hem de zorluğuna ayar oldum. İşte öyle atsan atılmaz, satsan satılmaz tatlı bela cinsinden *Cuphead*. Kendisine 2015'in E3'ünde ilk bakışta âşık olanlar arasındaydım pek çokları gibi. Lakin geldiğinde de gördüm ki ne sinirlerim ne de reflekslerim ona ayak uydurabilecek haldeydi. EPEY zorlandılar diyeyim dürüstçe. Çok yakındım kendisinden iki dakika içinde biliyorum... Ama üzdü beni biraz *Cuphead*. Tabii bu 'biraz'ı açmadan önce *Cuphead*'in dünyamıza kazandırdığı güzelliklerden bahsetmek gerek.

Geçmişin gücü

Cuphead'in tartışmasız en büyük cazibesi el emeği göz nuru görsellerinden geliyor. Eğer çocukluğunuzda Temel Reis, Betty Boop, Koko the Clown gibi çizgi-filmleri göz ucuyla dahi yakalamışsanız neden bahsettiğimi anlayabilirsiniz. 1930'larda oldukça popüler olan ve Disney'le başa baş rekabet eden Fleischer Stüdyoları'nın görsel stilinden fazlasıyla etkilenen *Cuphead*, dönemin estetiğini yansıtmak adına oyunda gördüğünüz her bir karenin elle çizilip renklendirildiği sanat eseri kıvamında bir işçiliğe sahip. Zaten yapımının bu denli uzun sürmesinin nedeni de bu yorucu süreç. Tabii "Ne yapıyoruz bu oyunda peki?" diye sorabilirsiniz. Orada da imdadımıza 80'lerin Contra, Mega-Man gibi oyunları yetişiyor ve *Cuphead*'in o zorlu oynanışının temellerini atıyorlar. Yanlamasına koşmalı vurmalı bir oyun *Cuphead* ve bugüne kadar yüzlerce örneği yapıldı bu türün. Lakin onu benzerlerinden ayıran en büyük fark oyunun genelinin sıra sıra boss savaşlarından oluşması. Aralarda nefes almalık "run and gun" bölümleri bulunsa da yemeğin etli kısmını birbirinden orijinal ve zor düşmanlara karşı savaşmak oluşturuyor.

Sıra sıra boss'lar ruhumu dağlar

Düşman dediysem de öyle cehennem zebanileri, efendim süpersonik robotlar falan beklemeyin. Onlar yerine çok daha



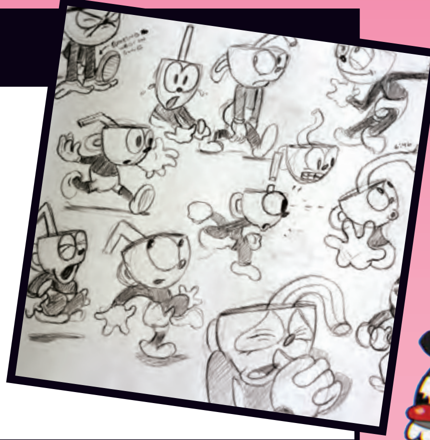



Her zaman gelmeyen bu arkadaşın oklarından kaçmak kolay neyse ki.



CUPHEAD NASIL YAPILDI?

Cuphead bir aile projesi ve ana ekibini yalnızca 3 kişi oluşturuyor. Oyun yapma hayallerini gerçeklerin pençelerine kurban vermiş iki kardeş Chad ve Jared Moldenhauer. Kafalarında Cuphead'in ilk taslakları oluştuğunda biri görsellere girişiyor diğeriyse Unity öğrenerek oyunun iskeletini oluşturmaya başlıyor. Lakin yalnızca hafta sonları ve tatillerde uğraştıkları iş büyüdükçe altından kalkamayacaklarını anlıyorlar. Bu noktada imdada Chad'ın illüstratör eşi Maja yetişiyor ve ekip tamamlanıyor. E3 gösteriminden ve gelen büyük ilgiden cesaret alarak günlük işlerinden çıkıp evi arabayı hacze veriyorlar ve sadece Cuphead'in yapımına odaklanıyorlar. Kılı kırk yararak ve her şeyi elle çizip boyayarak oyunu bitirmeleriyse tam 4 yıllarını alıyor. Onlara göre oyun tam olarak istedikleri gibi olmuş ve sonradan gelen destekler sayesinde büyüyüp gelişerek ilk başta düşündükleri şeyin çok ötesinde bir deneyim yaşatmış ve inanılmaz gururlandırmış kendilerini. Oyunun muhteşem jazz ve funk müziklerine emeği geçen orkestrayı da unutmayalım arada. Bu yürekli kardeşleri ve emeği geçen herkesi kutluyor, başarılarının devamını diliyorum.









Kabasakal bizim fincanı deniz suyuyla doldururken.



CUPHEAD'İN ZORLUĞU O KADAR MEŞHUR OLDU Kİ MÜTHİŞ GÖRSEL STİLİ ARADA KAYNADI RESMEN.

yaratıcı ve esinlendiği döneme saygı duruşu niteliğinde rakiplerimiz var. Yaprakları üstünde dans eden bir ayçiçeği, patates, kollu kumar makinesine dönüşebilen kurbağa kardeşler, kafası çöp kutusuna dönüşebilen bir tavuk, gazoz kapaklarını testere olarak kullanan bir kurt ve Pennywise'a nal toplatan bir sirk palyaçosu hem sizin sinirlerinizi un ufak etmek hem de oyuna renk katmak için toplanan neşeli (!) kadronun bir kısmını oluşturuyorlar. Yahu düşündükçe nevrim dönüyor, tansiyonum düşüyor bu savaşları. Hani belki bazılarını 3-5 kerede geçebiliyorsunuzdur belki de kimisini de 20-25 kere denedim yahu bre Allahsızlar bu nasıl bir zorluktur? Ki ben zor oyunları severim ama *Cuphead* sayesinde son derece yaratıcı küfürleri icat etmek durumunda kaldım. Hani zaten adamınız iki dirhem bir çekirdek bir çay fincanı, 3 tanecik canı var. Buna ekranın hemen her yanından saldıran envai çeşit tuhaf düşmanı, bunların mermilerini ve hareketin hiç durmamasını ekleyin. En küçük hatada giden canlar, boss'ların sürekli form değiştirerek sizi şaşırtması filan da işin içine girince oyunu bitirirken yaşlanacak; elleri titreyen, saçları dökülmüş ve hayattan umudunu kesmiş bir insan olarak hayatınıza devam edeceksiniz. Gerçi toplasanız 1-2 saatlik oyun süresi düşünüldüğünde bu zorluk doğru bir tercih gibi görünüyor. Zira o 1-2 saat oluyor size 10 saat. Ha bir boss'u alt ettiğinizde verdiği motivasyon ve oyuna devam etme isteği de pek güçlü. Öylesine tuhaf, mazoşist bir tarafı da var oyunun yani, dayak yiye yiye dayak atmayı öğrenmek bir hayli güzel bir his.

Bu demliklerin, fincanların derdi nedir?

Ufak, mini mini bir hikâyesi de var *Cuphead*'in. Esas adamımız fincan ve dostu diğer bardak-kafa, masal bu ya, Şeytan'la (bildiğiniz boynuzlu) zar atma talihsizliğine düşerler. Hileyle hurdayla Şeytan bizimkileri katakulliye getirip selam verdik borçlu çıktık durumuna sokar. E bizim saf çocuklar da ruhlarını kurtarmak için Şeytan'a borcu olan tipleri tepelemek suretiyle bu kâbusumsu yolculuğa başlarlar. Bu incir çekirdeğini zor dolduracak öykü yukarıda bahsettiğim abidik gubidik düşmanlarla kapışmak için basit bir mazeret tabii ve öyle çok derin mevzular da beklemeyin oyundan. Lakin şu da var ki oynarken yaşayacağınız tüm sinir ve stres harbini bir noktadan sonra umursamamaya başlıyor ve bu yaratıcılıkta tavan yapmış oyunun kurallarına saygı gösterip öyle oynuyorsunuz. O kırılma noktasını yaşadıktan sonra bazen yalnızca 2D animasyonların muhteşemliğini takdir etmek ve detaylarını incelemek için bile yendiğiniz boss'lara geri dönmek isteyeceksiniz. Satın alabileceğiniz farklı ateş etme tipleri, süper hareketler ve ufak geliştirmeler de olduğu düşünülünce farklı düşmanları farklı taktiklerle yenmeniz gerektiğini de anlayıp şöyle uzunca bir aydınlanma anı yaşıyorsunuz. Yoksa sinirden kemirdiğiniz tırnaklar, sıka sıka çenenizi yamulttuğunuz dişler ve tel tel dökülen saçlarla kalırsınız haberiniz olsun. *Cuphead* nazlı bir güzel ve onu anlamak için iyi dinlemeyi öğrenmek gerek. Veya git gud.

Kafasını kullananlara çaylar şirketten

Korkunç emek verilmiş ve büyük oranda da başarıyla kotarılmış bir oyun *Cuphead*. 1930'lar nostaljisine birkaç kuşak geç kalmış olsak bile 80'lerin çocuklarının beyinlerini yakan arcade oyunlarıyla bir gönül bağınız varsa hiç durmayın. Zor oyunları seviyor ve ufaktan kendinize eziyet etme eğilimini taşıyorsanız bu oyunu alın. Lakin görsel stiline kanıp da "ay ne şeker şeylermiş bunlar" deyip oyuna dalarsanız böbreği dalağı bırakıp, arada birkaç cihaz da kırarak oyunu silersiniz net. Ben uyarımı yaptım, gerisi sizdedir.

+

- 1930'ların animasyon stili o kadar güzel yeniden yaratılmış ki insanın baktıkça bakası geliyor
- Müzikler ve ses efektleri de şahane
- Birbirini tekrar etmeyen, başka yerde göremeyeceğiniz boss savaşları
- Geliştirme ve silahlar oyuna güzel bir çeşitlilik sağlamış
- Verdiği üst düzey tatmin hissi

−

- Zorluk derecesi bazen anlamsızca yükseliyor
- Kimi zaman ekran kurşunlardan kaçabilecek yer kalmıyor
- Boss'ların rastgele formlarından bazıları çok kolayken diğerleri çok zor
- Kontrol şemasını illa bir elden geçirmek gerekiyor
- Run and gun bölümleri biraz özensiz kalmış
- Çift kişilik modun bir getirisi yok

8

SON KARAR

İyi bir fikrin iyi bir uygulaması. Sinirlerinizin sağlamlığına güveniyorsanız hiç durmayın.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

BAZEN YENİDEN DOĞMAK İÇİN KÖKLERE DÖNMEK GEREKİR...

-CAN ARABACI



Nil Nehri'nin tehlikeli sularında yüzmek istemiyorsanız en büyük dostunuz bu sal olacak.





Mısır mitolojisinde yeniden doğuşun yeri önemlidir. Antik Mısır'daki inanışa göre ölüm bir son değil, başlı başına bir yolculuktur. Beden öldüğünde ka (ruh) ölüler diyarı olan Duat'a geçiş yapar; orada çeşitli iblislerle yüzleşir, çeşitli testlere tabi tutulur. Mısırlıların ölülerine büyük özen gösterip mumyalamaları, hayatta kullandığı silahları bile yanına gömmeleri bu yüzdendir. Olur da bu testleri başarıyla geçebilirse terazinin başındaki Anubis'in karşısına çıkarlar. Eğer kalplerinde hakikat ve adalete karşı gelmiş olmanın ağırlığı yoksa Ma'at'ın tüyüne karşı kalpleri daha hafif gelir ve sazlıklar tarlası olarak da bilinen Aaru'ya geçerek yeniden doğma hakkı kazanırlar. Kalplerinde yük ağır gelenlerse ruh yiyici Ammit tarafından yutulup o hakkı kaybederler.

Eh, Anubis olmasam da terazi şimdi benim önümde. *Assassin's Creed: Origins* geçmiş günahların ağırlığını mı taşıyor yoksa tüy gibi hafif yeni bir başlangıçla yeniden mi doğuyor, sizler için onu tartacağım (ve hayır arada iki kilo da mısır tartacağım esprisi yapmaya—ah…).

Seri için yeni bir milat ve başlangıç olması açısından mükemmel bir dönemi seçerek açılış yapıyor *Origins*: Antik Mısır. Ama Eski Krallık dönemi değil, Büyük İskender'in fethiyle başlamış ve Yunan etkisiyle şekillenmiş olan Helenistik dönem. Piramitler halihazırda çok uzun süredir orada, hatta üzerlerindeki beyaz kireçtaşı kaplamalar dökülmeye başlamış. Sfenks bu dönemde bile eski ama Fransızlar gelip burnunu top ateşiyle kopartmadıkları için hâlâ koca bir burna sahip. Firavunların altın çağı sona ereli asırlar olmuş… Gelenekçi Mısırlılar ve "yenilikçi" Yunanlar her köşe başında çatışırken Siwa adında küçük bir kasabaya adımımızı atarak başlıyoruz.

Ana karakterimiz Siwa'nın yerlisi: Bayek. Kendisi bir medjay ancak aklınıza Brandon Fraiser'lı Mumya filmindeki medjay'lar gelmesin. Bunlar mumyanın mezarını değil, sıradan halkı koruyup kolluyor. Nerede derdi olan biri var, sorunlarını çözsün diye medjay'lara geliyorlar hemen. Ancak M.Ö. 49 itibariyle etrafta pek medjay kalmamış. Zira Kleopatra ve şu anki firavun olan XIII. Ptolemy'nin babası XI. Ptolemaios yetkilerini kısıtlayınca medjay'lar iyice tarihin tozlu papirüsleri arasına karışmaya başlamışlar. O yüzden de karşınıza çıkan halkın "Medjay kolluğu mu o?" diye şaşırmasını anormal karşılamamak lazım.

Medjay olarak halkın günlük sorunlarıyla uğraşsa da daha başka bir kişisel hedefi de var Bayek'in. "The Order of Ancients", yani Kadimlerin Tarikatı olarak bilinen gizli bir organizasyonun maskeler ardına gizlenmiş üyelerini tek tek bulup ortadan kaldırmak. Bu içten içe intikam aleviyle gürleyen amaç medjay'ımızın karakterinin ciddi bir bölümünü kapsasa da tamamen boğmuyor oluşu hoşuma gitti. Daha açılış sahnesinde gördüğümüz üzere zaman zaman Bayek'in gözünü kan bürüyor belki ancak aynı zamanda gayet insani yanları da sıkça göz önüne sunuluyor. Bilhassa etrafta çocuklar varsa. Gerek kendi oğluyla, gerekse maceraları boyunca çeşitli çocuklarla girdiği diyaloglar Bayek'in renkli ve derin kişiliğini pekiştiriyor. Çok geçmeden karakteri önemsemenizi sağlayan o bağı kuruveriyor.

HİÇBİR ŞEY DOĞRU DEĞİL

Bu zamana kadar *Assassin's Creed*'i açık dünya aksiyon oyunu olarak bildik hep. O düşünceyi kafanızdan kaldırın; çünkü bundan sonrasında yola rol yapma oyunu olarak devam ediyoruz. Hoş, özellikle *Syndicate*'la birlikte gelen seviye sistemiyle zaten rol yapma sularında yüzmeye başlamıştı seri ve *Origins*'le evrimini iyice tamamlayıp rol yapma öğelerini tamamen kucaklamış.

GERÇEK KARTAL GÖRÜŞÜ

Önceki oyunlarda dostu düşmanı ayırt etmemizi sağlayan kartal görüşü bu oyunda yerini Senu'ya bırakmış. Herkes "Watch_Dogs 2'deki drone bu?!" diye karşılaştırma yapsa da Senu'ya haksızlık edildiğini düşünüyorum. Hem etrafı kolaçan etmesiyle hem düşmanları oyalayabilmesiyle hem de gerçek anlamda bir kartal görüşü sağlamasıyla seri için güzel bir ek olmuş. Siz çeşitli yüksek noktalarda senkronize oldukça Senu'nun algı sınırının genişlemesi de hoş bir detay. Ayrıca kartallar havada o şekilde asılı durabilir mi diye merak edenler için cevabı veriyorum: Evet, durabilir. Gerçek hayatta havada asılı duran kartallarla ilgili video bulmak internet çağında hiç de zor değil üstelik. Bir sonraki hedefim benzer videolarla Yüzük'ü neden kartalların götürmediğini de açıklamak...







Demir dökme toplar yok belki ama dönem düşünüldüğünde yanan oklar da gemi savaşlarında bir o kadar etkili.



EXPANDED UNIVERSE

Oyunları eksiksiz takip ediyor bile olsanız Assassin's Creed evreninde olan biten her şeye hâkim olmayabilirsiniz. Zira Assassin's Creed evreni son zamanlarda çizgi romanlar üzerinden de ciddi bazı gelişmelere tanıklık ediyor. Bilhassa modern zaman hikâyesinde... Eğer Black Cross kimmiş, Desmond'ın oğlu mu varmış, VR Animus neymiş, Charlotte de la Cruz kimmiş öğrenmek istiyorsanız özellikle şu aşağıda sayacağım çizgi romanlara mutlaka bir bakın:

- The Fall - The Chain (AC III'e ve AC: Chronicles - Russia'ya bağlantısı var)
- Brahman (AC: Syndicate'a ufak bir bağlantısı var ancak kendi başına okuması keyifli bir hikâye)
- Assassins - Templars - Uprising (Birkaç karakter dışında oyunlara doğrudan bağlantısı yok fakat modern zaman hikâyesi için önemli çok önemli bazı olaylar içeriyor. Çok ilginç tarihi dönemleri işliyor.)
- Reflections (Otso Berg'in ana oyunlardaki assassin'lere dair yaptığı araştırmaları konu alıyor)

Gerçi o konuda başta biraz şüphelerim de vardı doğrusu. Gizlilik oyunda ciddi yer tutuyorken bilek bıçağıyla düşmanları avlayamamak o "suikastçı" hissiyatını baltalayabilir diye endişeleniyordum. Neyse ki onun ayarını tutturmuşlar. Öncelikle artık Bayek'in ekipmanını parça parça geliştirebiliyorsunuz. Her geliştirme hem görsel hem de işlevsel olarak fark yaratıyor. Haliyle eğer gizlilik üzerine eğilmek istiyorsanız bileğinizdeki bıçak muhtemelen ilk geliştirmek isteyeceğiniz özelliklerden biri oluyor. Peki bu geliştirmeyi yapmak için neye ihtiyaç duyuyorsunuz? Temel geliştirmeler çoğunlukla hayvan derisi ve maden istiyor. Bazı geliştirmeler sedir ağacı da isteyebiliyor. Bunları en iyi ve toplu halde elde etme yolu çeşitli Yunan karakollarından yola çıkan kervanları basarak ele geçirmek. Eğer tek tek toplamak isterseniz Mısır'ın dört bir yanını sarmış türlü türlü vahşi hayvanı avlamayı ya da eldeki işe yaramayan nadir eşyaları parçalamayı da düşünebilirsiniz. Daha nadir olan karbon kristali gibi özellikle üst seviye geliştirmelerde gereken hammaddeler için ya karakol basmak ya da mezar soygunculuğuna soyunmak gerekiyor. Ama bu geliştirmeleri yapmak önemli ve harcadığınız çabaya da değiyor. Bilek bıçağına ek olarak göğüs zırhını geliştirerek sağlığınızı artırabilir, sadağınızı geliştirerek taşıdığınız ok sayısını çoğaltabilirsiniz. İki elinizdeki bilekliklerse doğrudan menzilli ve yakın dövüş hasarlarınızı etkiliyor mesela.

Serinin önceki oyunlarının kaş yapmaya çalışırken göz çıkartan kısmı (hele hele *Unity*'de) etrafta gereksiz yere fazla toplanacak şey olmasıydı. Hele de her şeyi tamamlamayı seven bir oyuncuysanız iki adımda bir durup sandıkları toplamaktan hikâyeyi takip etmek zorlaşıyordu bir yerden sonra. Bu sefer o hataya düşülmediğini görmek çok güzel. Mısır haritası gerçekten muazzam boyutlarda -ki ilk gördüğümde biraz dehşete düşmedim dersem yalan olur- fakat tam kararında bir dolulukta. Ne siz başka bir etkinlik peşinde koşarken dikkatinizi dağıtıp odağınızı şaşırtıyor ne de bomboş hissettirip sıkılmanıza sebebiyet veriyor. Genellikle bir görev için geldiğiniz bölgede tam görevi bitirmişken yakınlarda bir mezar fark edip ona dalıyorsunuz, orayı yağmalayıp çıktıktan sonra bir haydut çetesi üzerinize biniyor, onları hallettikten sonra bakıyorsunuz yakınlarda bir senkronizasyon noktası var; orada şöyle civara bir göz attıktan sonra civardaki timsah yuvasını basarken yeni bir görev daha keşfediyorsunuz ve bu döngü bu şekilde sizi koca Mısır boyunca oradan oraya sürüklüyor. Bunu mesela *Syndicate* ve *Unity*'de tamamen aynı şekilde gelişen ve 217813 kere yaptığınız etkinlikler gibi sıkmadan yapıyor olmasıysa Ubisoft'un bu sefer dersine çalıştığını gösteriyor.

Hatta çekinmeden söyleyebilirim, şu noktada Ma'at'ın


Bayek ve Aya'nın kimyası muazzam. İkisi de serideki favori karakterlerim arasına girdi çoktan!





Sezar ve Kleopatra'nın sahneleri az olabilir ama her göründüklerinde sahne ışığını çalmayı başarıyorlar.



Ekipman geliştirme sistemi tam kararında ve bir RYO'ya yakışır cinsten olmuş.



tüyü tartının ağır basan tarafında. Ubisoft gerçekten de Mısır'ı hayata geçirirken ruhunu ortaya koymuş. Mısır'ın canlılığı bu türde benim gözümde açık ara en iyi örnek olan *The Witcher III*'le yarışır seviyede. Hatta bazı açılardan onu geride bıraktığını bile söylemek mümkün. Mesela gece - gündüz döngüsünün oyundaki işleyişi gerçekten çok başarılı. Bazı görevler ve etkinlikler spesifik olarak günün belli bir zamanında orada olmanızı istiyor. Buraya kadar farklı bir şey yok aslında lakin oyun size diretmese de oyundaki bütün canlıların bir günlük döngüsü olduğundan bunu kendi yararınıza kullanabildiğiniz noktada üstünlüğü ele geçiriyor *Origins*. Bir haydut kampını gündüz basmaya giderseniz herkes ayakta ve tetikte olduğu için daha çok çatışmanız gerekiyor misal. Ancak aynı baskını gece yaparsanız etrafta tek tük nöbet tutanlar olduğundan gizlice kampa sızıp, nöbetçileri hallettikten sonra savunmasız bir şekilde uyuyan haydutların hakkından gelmeniz çok daha kolay oluyor. Benzer şekilde büyük karakollar için nöbet döngülerini gözlemleyip ona göre planınızı kurabiliyorsunuz. Hatta oynanışa direkt etki etmese de görünce bayıldığım bazı başka detaylar da oldu: Gündüz vakti güneşin altında uzun uzun yolculuk yapınca serap görmek gibi. Benim bizzat yaşadığım örnek gökten böcek yağmasıydı. Başka oyuncuların da çölde hoplayan balıklar ya da yanlarında at süren ancak bir anda yok olan karakterler gördüklerini okudum. Bu gibi hoş düşünülmüş ve sizi içine çeken detaylarla sıkça karşılaşmak güzel doğrusu. Bir de Roach kusura bakmasın ama Bayek'in bineklerini sürmek çok daha kolay ve keyifli.

Yapay zekâyı övdüm övmesine de, ne yazık ki günlük hayatı o kadar iyi yöneten yapay zekâ, söz konusu dövüşler olunca zaman zaman çuvallayabiliyor.

PİRAMİT BULMACALARI ÖNCEKİ OYUNLARIN O ÖZLENEN KEŞİF HİSSİNİ GERİ GETİRMİŞ.

ANTİK MISIR REHBERİ

■ Gitmeniz gereken mesafe çok uzaktaysa bineğinize yolu takip etme komutunu verip kendinize bir kahve koymaya gidebilir ya da Senu'ya geçerek Bayek ve bineği dört nala ilerlemeye devam ederken çevreyi tarayarak onlara eşlik edebilirsiniz.

■ Nomad's Bazaar'da Reda her gün yeni bir görev öneriyor, görevi tamamladığınızda da gerçek parayla alınamayan oyun içi loot sandığı veriyor. Loot sandığı olacaksa böyle olsun lütfen. Duydun mu Shadow of War?

■ Bayek'inizi sakallı ve saçlı seviyorsanız üzülmeyin. Gear ekranında imleci Bayek'in üzerine getirip PS4 için R2 ve L2 + Üçgen, Xbox için RT ve LT + Y kombinasyonlarına basarsanız saç ve sakalınıza geri kavuşabilirsiniz. Ne yazık ki ben bu yazıyı yazdığım sırada PC için gereken tuş kombinasyonunu çözememişti kimse.

■ Mısır'ın dört bir yanına dağılmış, farklı yeteneklere ve zorluklara sahip Phylax'ları gücünüz yettikçe avlamaya çalışın. Hem hepsini avlamanın ödülü var hem de her birini öldürdüğünüzde güzel silahlar düşürüyorlar. Eğer tuzak kurup kendinize çekmek istiyorsanız bir karakolu basıp alarmı çalmalarına izin verebilirsiniz.

■ Bazı mezarlarda bulacağınız Isu yapımlarını çalıştırmak için bolca Silica'ya ihtiyacınız olacak.

■ Çevreyi yararınıza kullanmayı unutmayın. Saman balyaları yandığında dikkat dağıtmak için birebir olabilir ya da basitçe rakibinizi yakmak için kullanılabilir.

■ Suaygırları ve timsahlarla su içinde savaşmaya çalışmayın. Size göre çok daha avantajlı oluyorlar (aynı zamanda kan kokusu civardaki diğer timsahları da çekiyor).

■ Kimi yerliler Sfenks'in altında ta Büyük Piramit'e kadar uzanan gizli odalar olduğunu iddia eder. Bir araştırmakta fayda var.



MODERN ZAMANLARA DÖNÜŞ

Eski AC'lerin en sevdiğim yanlarından biri günümüz sekanslarıydı. Desmond olarak Roma'daki kolezyumda hoplayıp zıplamak, Ezio'dan öğrendiklerimizi hayata geçirmek müthiş bir deneyimdi. AC3 çok şahane ve unutulmaz anlar yaşatmış olsa da sanki bir şey eksik gibiydi. Sonraki oyunlar günümüz sekanslarını iyice salladı zaten; isimsiz ve cisimsiz bir karakter olarak Abstergo ofisinde saçma sapan bulmacalar çözmekten ibaret hale gelmişlerdi. Syndicate günümüz hikâyesini ilerletmeyi akıl etti nihayet ama onu da sadece ara sahnelerle yaptığından heves yine kursakta kaldı. O yüzden Origins'ten beklenti büyüktü. Günümüz sekanslarına hak ettiği önem verilmeliydi ancak Ubisoft konuşmayı reddediyordu.

Sizleri yeni modern karakterimizle tanıştırayım: Layla Hassan'la. Kendisi bir mühendislik dehası ve genç yaşında Abstergo'ya girip büyük işler başarmış Mısır kökenli bir Amerikalı. Abstergo'nun Animus konusundaki çalışmalarını görüp etkilenmiş ve bazı parlak fikirleriyle filmde gördüğümüz hareketli Animus gibi icatların doğmasında rol oynamış. Fakat Abstergo ve yine filmden tanıdığımız Sofia Rikkin kendisini karanlıkta tutmaya karar verince kolları sıvayıp dizginleri eline almış ve kendi Animus'unu yaratmış. Bu Animus sadece kendi atalarının değil, DNA'sını aldığı herhangi birinin anılarını gösterme yetisine sahip. Eh, böyle yetenekli birinin hem suikastçıların hem de tapınakçıların ilgisini çekeceğini tahmin etmek çok da güç değil.

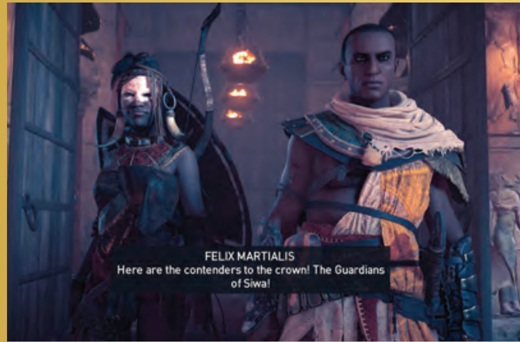
Tamam, artık değişen dövüş sistemi de sağolsun efendi gibi sırasını bekleyen ve araya kaynama yapmaya etik olarak karşı olan düşmanlar gitmiş. Ancak yukarıda mevzilendiğim için 5 dakika boyunca bana ulaşmak adına merdivenden in çık dışında bir şey yapamayan askerler de olmasaymış keşke. Yine de bu dövüş sistemi kötü demek değil. Sadece zaman zaman saçmalayabildiğini bilin istedim.

Dövüş sistemi demişken bir durup ekstra paragraf açmak gerekiyor tabii, zira serinin en çok değişim geçiren özelliklerinden biri kendisi. Önceki oyunlarda siz saldırı tuşuna bastığınız anda en yakındaki düşmana doğru aradaki mesafeyi kapatıp uçarcasına saldırdığınız için zamanlama dışında çok bir şeye dikkat etmeniz gerekmiyordu. *Origins* öncelikle bunu rafa kaldırıyor; artık her silahın belli bir menzili var. Daha da önemlisi kendinizi konumladığınız nokta dövüşlerde müthiş önemli. Çoğu zaman düşmanın arkasında olmak isteyeceksiniz örneğin; çünkü arkadan hep daha fazla hasar alıyorlar. Ancak elinizdeki silahın menziline ve karşınızdaki düşmanın türüne göre durumu da değerlendirmek isteyeceksiniz. Çift kılıç kullanmak yavaş saldıran ama koydu mu oturtan büyük abilere karşı etkili mesela. Ama o kılıçların menzili çok kısa olduğundan adeta etraflarında dans etmeniz gerekiyor. Özellikle suda çok hızlı olan suaygırı veya timsah gibi rakiplerle aranızda mesafe olmasını isteyeceksiniz, çünkü her daim hızla size doğru dönebilen suaygırlarına arkadan saldırmak gerçekten zor. Üstelik sizin saldırılarınızı da sıkça böldükleri için doğru düzgün saldırmak bile başlı başına bir iş. Büyük kalkanlı rakipler saldırılarınızı bloklayarak canınızı sıkıyorsa ve arkalarına geçmekte zorlanıyorsanız en iyi ilaç koca bir gürzü başlarına çalmak. Bütün bunlara bir de *Dark Souls* gibi yerlerde yuvarlanarak düşmanların da saldırılarından kaçınabileceğiniz bir sistem girince dövüş sisteminin önceki oyunlarla neredeyse hiç alakası kalmamış. İlk başta alışmakta biraz zorlanabilirsiniz fakat biraz yolunu yordamını öğrendiniz mi savaş alanında dans etmek eğlenceli oluyor. Ah bir de yapay zekâ biraz daha az saçmalasa…

Bayek dövüş konusunda yetenekli olsa da bütün mahareti dövüşten ibaret değil. Yetenek ağacı üç ayrı dala ayrılıyor. Yakın dövüş için ihtiyaç duyacağınız her şey Warrior sekmesi altında. Ok ve yayına güvenenler sola doğru dallanıp Hunter altında budaklanıyor. Çeşitli tuzaklara ve araç gereçlere odaklanmak isteyenler ise sağ tarafa doğru Seer sekmesinde buluşuyor. Yalnız bu üç ağaç altında tam olarak tanıma uymayan bazı yetenekler de bulunuyor. Senu'yu düşmanlarınızı meşgul etmek için kullanma yeteneği de Hunter altında ya da ne hikmetse vahşi hayvanları yanınızda savaşmak için eğitmek Seer kategorisine düşüyor. Bu yetenekleri öğrenmek için seviye atlamanın yanında bolca mezar yağmalamak ve münzevi noktalarını bulup biraz kafa dinlemek gibi çeşitli etkinliklere de giriyoruz.

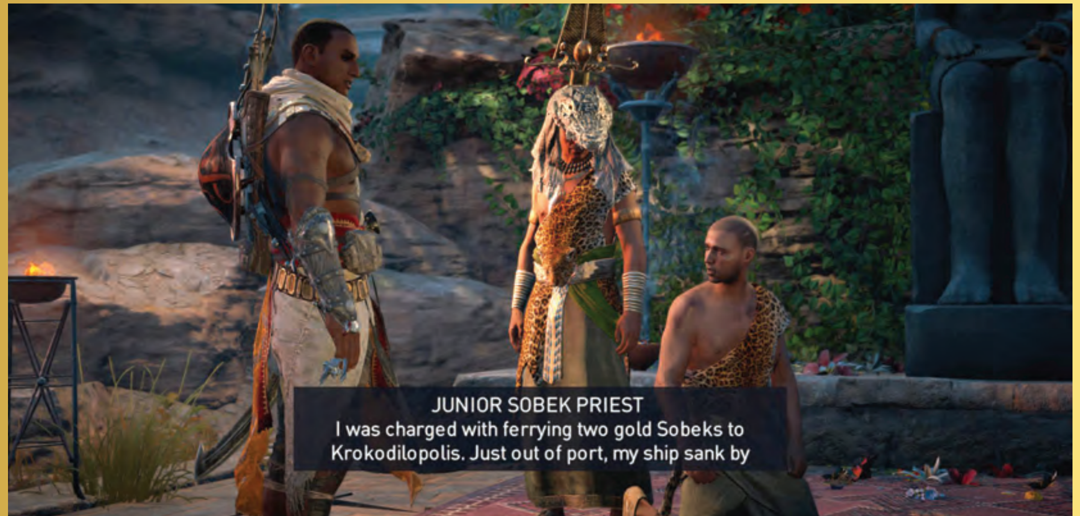
HER ŞEY MÜBAH!

Tabii bunlar iyi hoş da, *Assassin's Creed*'in olayı "tarihi oyun alanı" yapmak bildiğiniz gibi. *Origins* de bundan 2000 küsur sene öncesini konu alırken bu konuda hiç de mütevazı davranmamış, kozlarını sonuna kadar kullanmış. Oyunda dönemin büyük şehirlerinden özellikle Memphis ve İskenderiye çok başarılı bir zıtlıkla yansıtılmış. Memphis tamamen Eski Krallık dönemine sadık, Mısır inanışlarına adanmış tapınakları, heykelleri ve kadim mimarisiyle göz alan bir şehir. İskenderiye'se tamamen Helenistik dönemin etkisiyle şekillenmiş, daha modern bir yapıya sahip. Zaten bu iki şehirdeki tezat oyunun geneline de işlemiş durumda, daha önce de dediğim gibi her köşeden



Amun vergisi yetenekleri, çoğu zaman Bayek'in arenada son ayakta kalan olmasında büyük rol oynuyor.





Ayağımla gerdiğim okla da vururdum da çok şekle gerek yok şimdi.

GİZLİ KAHRAMAN AYA

Sahne ışıklarını en az Bayek kadar hak eden biri varsa o da kesinlikle oyunun gizli kahramanı Aya. Kleopatra gibi yarı Yunan, yarı Mısırlı kanı taşıyan ve aynı zamanda Bayek'in karısı olan Aya gerçekten de başarılı işlenmiş, güçlü bir kadın karakter. Layla oyunun başlarında hem Bayek hem de Aya'nın mumyalarını bulmuş olduğundan ikisinin de DNA'sına sahip, bu da bize birkaç bölümlüğüne de olsa Aya'nın anılarını da oynama fırsatı veriyor. Bayek'i Kleopatra'nın davasına çekmenin yanı sıra bazı tarihi anlara da öncülük ediyor. Özellikle Black Flag'deki deniz savaşlarını özleyenlerin Aya bölümlerine bayılacağının garantisini verebilirim.

HER NE KADAR ÇOĞUNLUĞU KUMDAN OLUŞSA DA MANZARALARA YİNE DE HAYRAN KALACAKSINIZ.

bir Roma - Mısır çatışması çıkıyor neredeyse. Bu bir yandan hikâyeye de yansıyor tabii. Aslen Mısırlı bile olmayan ancak Mısır'ın antik dilini ve adetlerini öğrenerek kendini adeta öz hakiki bir Mısırlıymış gibi kraliçe/tanrıça ilan eden Kleopatra oldukça başarılı ve hakkında bildiklerimize uygun şekilde resmedilmiş. Kleopatra, Tarikat'ın kuklası olmuş kardeşi XIII. Ptolemy'nin yerine geçmek için Bayek ve Aya'yı ayartınca kendimizi birden taht davasının da içerisinde buluyoruz. Bir süre sonra da dönemin bir diğer önemli karakteri olan Julius Sezar hikâyeye dahil oluyor zaten. İkisinin kurduğu komplolar ve planlar hakikaten de tarihten bildiklerimizin hakkını veriyor. Yine bir *Assassin's Creed* klasiği olarak ünlü başka yan karakterlerle de yolumuz kesişiyor arada. Vitrivius ve Aristo bunlardan ilk etapta aklıma gelen ikisi.

Tarihi kısımları bir araya getiren kurgu konusunda ortada henüz ne suikastçılar ne de tapınakçılar olmasa da ikisinin de ilk tohumları var. Kadimlerin Tarikatı'nın tapınakçıların atası olduğunu zaten tahmin etmişsinizdir. Lakin halihazırda yazılmış kurgusunda suikastçı tarikatını bu zaman ve mekâna oturtmakta biraz zorlanıyordum açıkçası. Oyunu bitirdikten sonra bu endişelerimin yerini müthiş bir tatmin hissine bıraktığını söylemekten mutluluk duyarım. Yerine oturmuyor gibi gözüken bütün taşlar en sonda mantıklı bir şekilde birbirine bağlanıp memnuniyet verici bir şekilde açıklanıyor. Suikastçıların öğretileri nereden geldi, öldürdükleri hedeflere uyguladıkları ufak ritüellerin kaynağı neydi gibi birçok sorunun cevabını alacaksınız oyunda. Hatta gariptir, Ezio üçlemesinden beri hissetmediğim o gönül bağını hissettim oyunun son anlarında. Eminim o son zıplayışı yaparken siz de benzer hisler içerisine gireceksiniz.

REQUIESCAT IN PACE!

Toparlayacak olursam Ubisoft Duat'taki zamanını gerçekten iyi değerlendirmiş. Oynanış tazelenmiş, hatalardan dersler çıkartılmış. Her köşesi ayrı bir macera olan kocaman bir dünya yaratılmış, keşif zevki tavan yapmış. Eh, buna hikâye ve temayı karanlık ve sert konularla yoğurarak duygusal açıdan karakterlere bağlanmanızı sağlamayı da ekleyince tüy gibi hafif kalıyor tartının Ubisoft tarafı. Benim oynadığım PS4 tarafında sistemin gücünü yettirmek için bazı ufak grafik numaraları çekilmiş olması ve oyunun birkaç kere çökmesi gibi ufak tefek problemleri var ama… Eh, o kadarı firavun kızında da olur. Önemli olan piramit tepelerinde gezerken, çölü arşınlarken size keyifli vakit geçirtmesi. Onu da fazlasıyla yapıyor zaten.



- Antik Mısır dopdolu, çok canlı ve keşfetmesi çok keyifli
- Bayek ve Aya akılda kalan, başarılı yazılmış karakterler
- Tarihi detaylarla kesişen iyi kurgulanmış hikâye
- Akılda kalıcı yan görevler ve karakterler
- Günümüz sekansları geri gelmiş!
- Muazzam müzikler ve grafikler
- Piramitleri keşfetmek çok eğlenceli

—

- Teknik sorunlar ve bug'lar
- Konsollarda düşük kaplamalar ve performans hileleri göze çarpıyor
- Yapay zekâ zaman zaman çok saçmalıyor

8+

SON KARAR

Assassin's Creed nihayet küllerinden geri doğmuş. Umarız Ubisoft senelik oyun çıkartacağım diye inat etmez de seri bu kalitede devam eder.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Polyphony ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 219 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/granturismo



İlk virajda yarış kazanılmaz ama kolayca kaybedilebilir.

GRAN TURISMO SPORT

Polyphony rotayı farklı bir yöne çevirmiş

YİĞİT TEZCAN

Ben bir motor sporları fanatiğiyim; aynı zamanda bir yarış simülasyonları hastası ve bir oyuncu da. Ne var ki, simülasyon ve oyun ayrımına girdiğim zaman, eğer o an kafam dalgın değilse bunu aslında o iki kelimeye büyük bir anlam katarak yapıyorum. Kısacası demek istediğim şu: Bir yarış simülasyonunun asıl amacı, fizik anlamında gerçeğe olabildiğince yaklaşmaktır. Bir yarış oyunun ise... güzel ve oynanabilir bir oyun olmaktır (aslında çok satmaktır diyecektim, kendimi tuttum). Bu arada "Güzel ne ya?" demeyin; Hemingway, Seine Nehri'ne sadece "güzel bir nehir" deyip geçince, bir editör kudurmuş da kudurmuş. Sonuçta ne oldu? Hemingway hâlâ Hemingway; editörünse adını bile bilmiyoruz (sıfır kinaye :P).

Tüm günahlarımı çıkardığıma ve suçlarımı itiraf ettiğime göre, *GT Sport*'u tüm bu bakış açısı çerçevesinde, bir oyun olarak (spoiler oldu) değerlendirmeye başlayabiliriz.

İyi...

Söz konusu olan bir yarış oyunuysa, benim için önce gelen sürüş ve fiziktir (Anladık!!!). Çünkü oyunda üç otomobil ve beş pist bile olsa, eğer oturunca tur üzerine tur atmak istiyorsam, bir şeyler doğru demektir. Bir nevi altın standart. Durum bunun tam zıttıysa, oyun isterse üstüme içerik kussun fark etmez, bende yine de *iRacing*, *rFactor 2* açma veya gamepad'imi ortadan ikiye kırma gibi bir tepki doğar.

GT Sport'u hem arkadaşımın ödünç Thrustmaster T500'üyle (Accuforce Pro direksiyonum PS4'çe desteklenmiyor; T500 için Melih Küskü'ye teşekkür), hem de gamepad'le denedim. Ve her ne kadar gamepad'le yarış oyunu oynamaktan nefret etsem de (direksiyonla FPS oynamakla aynı şey - gaz ateş etme, debriyaj reload...) *GT Sport*'tan keyif aldım, kendimi tur üzerine tur atmak isterken buldum. Tamam manyağız falan ama bir o kadar da seçiciyiz. *GT Sport*, temelde bir şeyleri doğru yapmış; yani tohum iyi. Oyunda tekne dümeni falan çevirmiyor, düpedüz otomobil kullanıyorsunuz (aman teşbihte hata olmasın). "İyi de bu yarış oyunu zaten" diyebilirsiniz ama bunu bile beceremeyen o kadar oyun var ki!



Otomobilde halen çekiş devam ediyor; kontrolü kaybetmiş değilim.



Porsche'nin yıllardır vazgeçmediği tasarımının sağladığı iki büyük avantaj var: Ağırlık dengesi ve aerodinamik verimlilik.



Peki *GT Sport*'ta sürüş nasıl? Şahsen süspansiyon tasarımını beğendim; bir kere otomobillerin lastikleri var. Bu lastikler, hızlı bir virajın girişinde haddinden fazla yol tutuş verse de, arka taraf büyük ölçüde stabil kalsa da, önde kaymayla birlikte yol tutuş artsa da (abarttım, biliyorum), sürüş genelde doğru hissettiriyor. İster direksiyon ister gamepad'le sürüş yapın, çoğu otomobilin bir ağırlığı olduğunu hissedebiliyorsunuz. Ancak pistle temasta bazı eksikler var, bazen az da olsa havada gittiğinizi hissediyorsunuz (hovercraft misali), ancak ben bunun sebebinin zayıf FFB olduğunu düşünüyorum (yazının sonunda daha detaylı değineceğim).

Bir GR.4 yarış otomobilinden inip (gerçek hayattaki muadili GT4), fabrika çıkışlı, 2015 model, 305 beygirlik bir Honda Civic Type-R kullandığınızda farkı çok net biçimde hissedebiliyorsunuz. Type-R, 305 beygire sahip olmasına rağmen motoru önde bulunan, önden çekişli bir otomobil. Arkadan çekişli (çekiş, çünkü traction kelimesinden geliyor; otomobil itilmiyor, aksine lastikler öne doğru dönüyor ve çekiliyorsunuz) bir otomobilde gaz pedalıyla oynayarak otomobilin arkasını açabilir, slip angle'ı birazcık aşıp direksiyonu olabildiğince az çevirerek (ne kadar az direksiyon açısı verirseniz o kadar hızlı gidersiniz) hızlı bir şekilde virajdan çıkabilirsiniz. Ancak Type-R'daki onca güç ön lastiklere verildiğinden ve motor da önde olduğundan bütün ağırlık otomobilin ön tarafına biniyor ve ortaya aşırı derecede önden kaymaya, hatta kafadan kopmaya meyilli, sanki bir insanmış da sabunun üzerine basarak yürümeye çalışıyormuş gibi hissettiren, keyifsiz ve sinir bozucu bir sürüş çıkıyor. Hani resmen gerçek hayatta neden 305 beygirlik önden çekişli bir otomobil tercih etmemeniz gerektiğinin uygulamalı bir dersi gibi.

Her ne kadar doğru notalara basılsa da, oyunu gerçekten uzaklaştıran ve arcade'leştiren en kritik nokta belki de şu: Otomobiller, lastikler üzerinde yükü sağdan sola çok hızlı şekilde aktarabiliyor. Maalesef bu gerçekle uyuşmuyor; ağırlık transferi fazla "iyimser" bir şekilde gerçekleşiyor. Bunu en iyi Suzuka'daki esses (s virajlar) kısmında anlayabiliyorsunuz. Elinizde gamepad'le, direksiyonu ani şekilde çevirip, gerçeğe kıyasla çok büyük açılar vererek, hızlı şekilde bir virajdan diğerine girip çıkıyorsunuz ve direksiyonla yaptığınıza yakın zamanlar yapabiliyorsunuz. Kaldı ki gamepad becerim fazla değil; gamepad'le arası iyi olanların, direksiyon başındaki ciddi yarış meraklılarını geçmesi, geride bırakması çok olası.

Buna rağmen *GT Sport*, bir yandan simcade dediğimiz türden bir oyun için (simulation-arcade), pist üzerinde mantığa fazlasıyla uygun işler yapıyor. Bir arkadaşım şöyle bir yorumda bulundu (aman intihal olmasın): "Adamlar sanki oyunu önce olabildiğince gerçek yapıp, gamepad ve casual kullanıcıyı düşünerek yapay olarak kolaylaştırmış." Polyphony'nin bu işteki deneyimini, maddi imkânlarını ve yıllardır süren GT Academy organizasyonlarını düşündüğünüzde, üstüne bir de Polyphony Digital CEO'su Kazunori Yamauchi'nin Nissan GTR Nismo'yla Nurburgring 24 Saat Yarışı'na katılacak kadar motor sporlarıyla içli dışlı birisi olduğunu hesaba kattığınızda, bu çıkarım mantıklı geliyor.

İşin özeti şu: Polyphony Digital, gerçeği olabildiğince sadeleştirerek, ortaya ufak sürüş hatalarını affeden ve limitlerin esnek olduğu, oyuncunun evinin salonunda gamepad'iyle de keyif alarak oynayabileceği bir oyun çıkartmış.

Hâlâ İyi...

GT Sport'un oynanışla beraber diğer güçlü yönü online sistemi. Aslında bu sistem, 2008 yılından beri *iRacing*'de var olan bir sistem; zaten bahsettiğimiz platform da gerçekçi fizikleri, sürüş deneyimi ve detaylara gösterilen özen bir yana, bu sistem sayesinde ön plana çıkıyor. Sistemde iki değerlendirme puanı var: Birincisi, safety rating (SR) dediğimiz, kabaca döndüğünüz viraj başına yaptığınız hatanın oranlandığı, güvenli sürüşü ölçen bir sistem. Diğeriyse driver rating, yani sürücünün matchmaking, ladder (ne derseniz işte) sistemindeki puanı; bu da E-D-C-B-A ve S şeklinde gidiyor.

Yine online'da karşılaştığınız sürücüler, SR'dan ötürü birbirine çat çut girişmiyor. Ancak henüz sürücüler yeteneklerine göre tam dağılmadığından bazı sıkıntılar var. Misal herkesin E rating olduğu bir yarışta, 53 saniye civarında

→





GT Sport'un muhteşem fotoğraf editörü size hem fotorealistik, hem de hız hissini veren sahneler yaratma imkânı sağlıyor.



GT SPORT, YARIŞ OYUNLARINDAKİ ESPOR HEVESİNİN NET BİR ÖRNEĞİ OLMUŞ.

GT ACADEMY

Nissan GT Academy, PS4 üzerinde yaptığı yarışlarda en hızlı sürücüleri tespit edip, onlara karşılarına asla çıkmayacak bir fırsat sunuyor: Gerçek hayatta yarışmak. Bunun en iyi örneği, artık Nissan Motor Sporları programının vazgeçilmez bir parçası olan, iki yıldır Le Mans 24 Saat yarışında da start alan Jann Mardenborough. Bir diğeriyse Nissan'la GT sınıfında yarışan Lucas Ordonez. İkisi de son derece başarılı yarış sürücüleri oldu.

2015 yılında Türkiye elemelerinden çıkan altı kişi Meksika, Avusturalya, Amerika Birleşik Devletleri ve Kuzey Afrika takımlarına karşı mücadele verdi. Ancak bu 30 kişiden sadece birisi Nissan GT Academy'nin sürücüsü seçilecekti. Aslında hikâye uzun ama yerimiz dar: Türkiye'den giden altı kişiden biri olan Hüseyin Dağlı finale kaldı. Özellikle kampın son kısmında son derece başarılı performans gösterdi. Final yarışında kameralar önünde en yakın rakibi olan Avustralyalı Matt Simmons'u da geride bıraktı.

Geride bıraktı bırakmasına da, sonuçta seçilen Matt Simmons oldu. Hüseyin Dağlı bir daha hiçbir yarış otomobilinin koltuğuna oturmadı ve piste çıkmadı. Peki Simmons'a ne oldu? Matt Simmons, Nissan bünyesinde yarış kariyerini sürdürüyor.



dönülen bir pistte bile tur başına 10 saniyeden fazla fark olabiliyor. Beş turluk bir yarışın son turunda üç kişiye tur bindirdim; öyle diyeyim. Korkunç bir deneyimdi bu arada; tam anlamıyla nine gibi sürüyorlardı. Hani ne kadar saygılı olmak istesem de, o muazzam yavaşlığa alışamadığımdan 22 ve 21'inci sıradaki arkadaşları biraz çiziktirmiş olabilirim (dümdüz vurdum :P).

Bunun haricinde 4 Kasım'dan itibaren elemeleri başlayacak olan bir FIA şampiyonası var. Belirtmek isterim ki, bu gibi turnuvalar normal kullanıcılar için biraz hayal. Siz o en kusursuz ve en hızlı turunuzu atsanız bile, liderlik tablolarının tepesindeki arkadaşlarla aranızda saniyelerin üstünde farklar olacaktır. Hani bilmem kaç saniye gerideyseniz hiç tur atmayın daha iyi (şaka, vurmayın; her oyunda ben de 1-2 saniye civarı geride oluyorum o en hızlı zamanlardan). Olağanüstü bir kabiliyetiniz yoksa, simülasyon camiasında "alien" sıfatıyla andığımız o fizik büken, bir nevi oyunları ve simülasyonları "kıran" arkadaşlardan değilseniz, bu organizasyonun varlığı pek de bir işinize yaramayabilir. Ama siz yine de bir şansınızı deneyin tabii, hızlı turunuzu atın edin; zaten her katılana madalya veriyorlarmış.

Geyik bir yana *GT Sport* tamamen bu eSpor modeli üzerinden şekilleniyor. Sistem gelecek vaat ediyor; bana kalırsa buna benzer sistemler bütün oyunlar tarafından benimsenmeli. *Project Cars 2*'de de benzer rating olayları vardı, ne var ki orada topluluk etkinlikleri dışında oyuncuların dedicated veya kendi makinalarında kurdukları sunucularda yarışabilmeleri söz konusuydu; burada doğrudan Polyphony'nin sunucularında yarışıyorsunuz. Bu tarz sistemlerde temiz, kaliteli oyuncuların bulunduğu bir yarış yapmak gerçekten kolay oluyor. Öneminden ne kadar bahsetsem azdır. Eminim diğer oyunlar da yavaş yavaş benzer rating sistemlerine ve kendi sunucularına yönelecekler.

VR DESTEĞİ (BULUNAMADI)

GT Sport'un VR desteği var ama bu konuda maalesef çok seçici. Hoş görünse de bir demo olmaktan öteye geçemiyor. Tek yapabildiğiniz, istediğiniz pistte istediğiniz otomobille, hiçbir şeyi ayarlanamayan bir yapay zekâya karşı teke tek yarış yapmak (evet, teke tek; sokakta basketbol oynar gibi). Elbette ki bunun arkasında yatan asıl neden teknik olanaksızlıklar. VR, PC'den de bildiğimiz gibi, sistem üzerine çok fazla yük bindiriyor ve PS4 de maalesef yeterli güce sahip değil. Ne diyelim, yeni nesil konsollarda görmek dileğiyle...

Yine otomobiller haricinde podyum pozu, kask, otomobili boyamada kullanacağınız özel renkler gibi şeyleri satın alabiliyorsunuz. Burada bir güzellik CR haricinde tur attıkça kazandığınız "mil" puanlarını da bir para birimi olarak kullanabilmeniz. Aslında tüm sistem bir DVO'nun günlük görevler mantığına benziyor. Bir yandan günlük bir online yarıştan bonus puanları kapabildiğiniz gibi, sadece kendinizi geliştirmek veya pisti öğrenmek için attığınız turlardan da iyi miktarda mil puanı geliyor. Yani *GT Sport*'ta attığınız hiçbir tur boşa gitmiyor. Hadi yine iyisiniz; çünkü *GT Sport*'ta tur atmak harbiden çok zevkli.

Oyunun görselliği ve sesleri de artıları arasında. Görsel açıdan, belki PC'deki bazı oyunlarda abarttığım post processing efektlerinden mahrum kalsam da, görsel açıdan gayet temiz ve en önemlisi de fps bakımından akıcı bir oynanış var. Mesela günün saatine göre güneş yine gözünüzü alıyor ve bu sürüşünüzü etkiliyor. Otomobiller ve pistler de gayet iyi, zaten artık AAA bir oyun olup bunları gerçeğine birebir uygun yapmayanı dövüyorlar. Ha lazerle tarama, pist ve lastik ilişkisi mevzusu ayrı bir boyut; benim burada bahsettiğim görsellik.

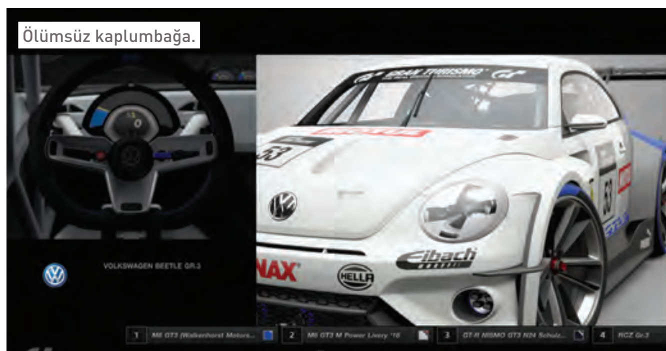
Yalnız gece ve gündüz hikâyesi, burada tam yok, eksik. Bazı pistlere gece çıkabiliyorsunuz bazılarına çıkamıyorsunuz gibi bir durum var. Keza ıslak piste de bir yerde rastladım. Bunları kafanıza göre açıp kapayamıyorsunuz. Ben bunun biraz stratejik bir karar olduğunu düşünüyorum; oyunun rekabetçi online yapısı bir performans düşüşünü kaldırmayabilir. Hava efektleri artık eskiyen PS4'e fazladan yük bindirecektir (PS4 Pro ayrı; hepimizde yok o ama).

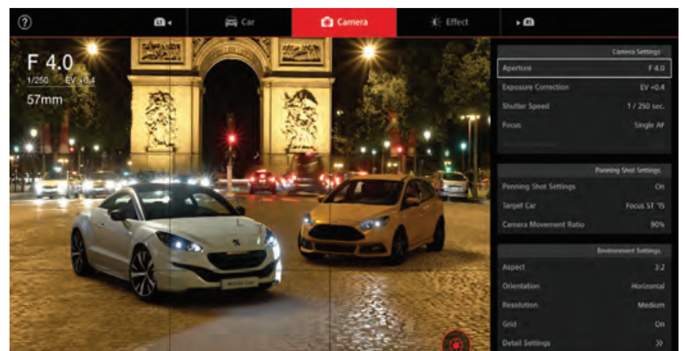
Bu arada oyunda muhteşem replay kameraları ve bir fotoğraf çekme fasilitesi var. Cidden gerçek hayatı aratmayacak gerçekçilikte, adeta bir motor sporları fotoğrafçısı fetişistliğinde işler çıkartabiliyorsunuz. Fotoğrafta estetikten zerre anlamayan birisi olarak dibim düştü. Ayrıca Tasarım Editörü'yle otomobilleri istediğiniz renge boyayabilir ve üzerinde sponsor çalışmaları yapabilirsiniz. Bu editör de daha basit arayüzlü, lite bir Photoshop gibi olmuş; epey detaylı.

Sesler *Gran Turismo* serisinin eleştirilen tarafıydı (Öyleymiş, ben de yeni öğrendim. Yıllar oldu en son *GT* oynayalı, pek hatırlamıyorum açıkçası.). Şimdi ilk iş menüye giriyor, BGM midir nedir, onu kapatıp, bangır bangır çalan müzikten kurtuluyor ve motordan gelen notaları dinliyoruz. *GT* kültüründe müziklerin önemi var diyorlar (ben hep kapatırdım), ama bir yarış oyununda motor sesini duymak şart. Ben sesleri şahsen beğendim, hatta turbo ıslığı, şanzıman ve şasiden gelen esneme seslerini de detaylı buldum. Birkaç yerde seslerin biraz karışık olduğunu duydum ve okudum; mesela bazıları nerede vites atacaklarını bazen anlayamıyorlarmış (hep o müzikten). Açıkçası benim kulağıma gayet tatmin edici ve beklediğimden daha bile detaylı geldi. Vaktimin çoğunu geçirdiğim Gr.3 ve Gr.4'lerin sesleriyle sorunum olmadı.

Tokyo'da GT3 otomobili kullanmakta ısrarcıysanız...




Ölümsüz kaplumbağa.









Renault'nun GT otomobillerine oyunlarda sık sık rastlar olduk.

Kötü ve Çirkin

Öhöm... Nasıl desem? Oyunda single player yok. Hani sadece şunu desem ve siz es kaza bir arkadaşınızda oyunu görseniz, "adam haklıymış" dersiniz. Senaryo menüsünün altında Sürüş Okulu, türlü senaryoları oynadığınız Görev Mücadelesi (ben gülmüyorum) ve pistleri öğreten Pist Deneyimi var. Bütün bunlar, tıpkı online'daki gibi size CR vb. puanlar veriyor. Bu görevleri bitirince ve seviye atlayınca, satın almalara ilaveten hediye otomobilleriniz de oluyor.

Dürüst olayım mı? (Ayrılıktan önceki son cümleler; bu soruya karşılık "lütfen ol" denirse öküzlük etmeyin ve sakın tamamen dürüst olup kalp kırmayın :P) Oyunun bu kısmı gerçekten çok sıkıcı. Sırf ne olduğunu görmek adına az bir kısmını yaptım. Mesela Pist Deneyimi'nde altın alabiliyor muyum diye baktım (çok kolay alınıyor). Pist Deneyimi'nin güzel tarafıysa hızlı tur videoları. Sektör sektör pistte turlayabiliyor, hatalarınızı öğrenebiliyor ve hız kazanabiliyorsunuz. Ama bu kadar... Gerçekten bu kadar. Ben Görev Mücadeleleri'nden hiçbir keyif almadım; zaten online'da gelecek vaat eden bir sistemin altında gerçek insanlarla yarışmak varken, hımbıl yapay zekâya karşı suni zorlukları ("mücadele" diyorum, hu-hu) aşmak için uğraşmak çok saçmaydı.

Ne var ki oyunun online kısmında kilitli bir şey yok; tabldot menü gibi günlük otomobil - pist kombinasyonlarıyla yarışlar var. Normalde sizin olmayan otomobillerle online'da yarışabiliyor, CR ve mil topluyorsunuz (adeta uçuyorsunuz). Zaten bana kalırsa tıpkı *iRacing* gibi oyunun sadece online kısmını yapacaklarmış (*iRacing*'de yapay zekâ yok bile), sonradan utanıp, bir de bunca yıllık geleneğe kıyamadıklarından ufak tefek single şeyler ve araba toplayıcılığı eklemişler.

Oyunda 200 kadar otomobil var. Şahsi fikrim, tek tek otomobiller özelinde çok özen gösterildiği. Mesela *Forza*'da olay biraz re-skin gibi. Neyse, içerikle ilgili bir diğer sorun da pistlerde: Oyunda toplam 17 pist var ve bunlardan sadece altısı gerçek (Tokyo Express Way diye bir "şey" var mesela, bildiğiniz Tokyo'nun çevreyolu bağlantıları; bu arada gerçek mi bilmiyorum). Altı nedir yahu, format gereği sayıyla bile yazamıyorum. Bu pistler arasında Nurburgring, Le Mans, Brands Hatch, Interlagos, Suzuka ve Mount Panaroma nam-ı diğer Bathurst var. O kadar azlar ki tümünü sayabildik. Bu toplam 17 pistten, yine toplam 40 varyant çıkmış. Polphony'nin tasarladığı pistlerin bazıları fena değil ama gerçek pistler tabii ki tercih sebebi. Neden mi? Çünkü gerçekte yarışamamamızın acısını buradan çıkarıyoruz da ondan!

Birkaç yerde okuduğum kadarıyla Yamauchi, DLC'yle Japonya'daki Super GT şampiyonasıyla beraber pist de ekleyebileceklerini söylemiş. Şahsi fikrim, online yapısı itibarıyla oyunun uzun vadeli bir proje olduğu ve sık sık içerik eklenebileceği yönünde ama yine de pist sayısı az.

Bu arada şu konsol kökenli oyunlarla yaşadığım FFB çilesi sürüyor. *Gran Turismo*'nun FFB'sine en fazla vasat diyebilirim ancak bu direksiyondan direksiyona değişir diye düşünüyorum. Özellikle fazla sert vuran bir understeer efekti var; ne yapmak istedikleri anlaşılıyor ama... FFB ayarlarıyla oynadığınızda bu sefer de direksiyonun ağırlığı etkileniyor vs vs. Çok iyi olduğunu düşünmüyorum ancak otomobilin ne yaptığını anlamak açısından kâfi geliyor. Maalesef FFB, pist yüzeyinin detaylarını değerlendirme konusunda da karşımıza çıkıyor. Pist yüzeyleri fazla pürüzsüz gibi, hatta bazen çok az da olsa havada gider gibi hissediyorsunuz.

Ve bir de Clint Eastwood

GT Sport bana kalırsa pazarda doğrudan rakibi olan *Forza Motorsport 7*'den fizik olarak daha mantıklı işler yapıyor; ayrıca sürüş anlamında hem daha gerçekçi hem de daha kullanıcı dostu bir oyun. Her ne kadar *Forza*'yı Xbox'ta direksiyonla test edemediysem de *GT Sport*'un FFB açısından da daha başarılı olduğu söyleniyor.

Oyun zevkli sürüşe ilaveten son teknoloji, kullanıcı dostu bir eSpor odağıyla geliyor. Bence yarış oyunlarını insanlara karşı oynamak zevkli; yapay zekânın hali malum. Ancak siz yine de single player konusunda inatçıysanız ve bol bol otomobille pist istiyorsanız, malum başka bir alternatifiniz var.

Ama ben diyorum ki, ister hardcore simülasyon olsun ister simcade, yarış oyunları online ve eSpor modeline doğru evriliyor. Söz konusu motor sporlarıysa, işin içine insan faktörü giriyor. Makinalar ne kadar iyi olursa olsun, yarışları insanlar kazanıyor ve yine bu uğurda insanlar acı çekiyor ve ölüyor. İşin ruhu, PSN ismiyle de olsa insanlara karşı yarışmakta saklı.

Demem o ki eğer yarış oyunlarını seviyorsanız, biraz işin simülasyon kısmına meraklıysanız ama henüz kafayı kırmaya hazır değilseniz; ayrıca PS4 oyuncusuysanız ve online rekabet hoşunuza gidiyorsa *GT Sport* sizi çok mutlu edebilir. Eğer hâlâ ısrarla single player diyorsanız, şunu bilmenizde fayda var: Dünyada ne zaman birisi "single player" dese, karting yapan sevimli mi sevimli, küçük bir Japon çocuk ölüyormuş (kırmayın artık beni).



- Birçok yönden doğru ve zevkli sürüş
- Organize online yarışlar
- Güçlü eSpor potansiyeli
- Türkçe



- Single player neredeyse yok
- Az sayıda pist
- Konsollardaki FFB laneti burada da sürüyor

8

SON KARAR

Sürüşün zevkli olduğu, tur atmaya doyamadığınız bir simcade. Single player'daki eksiklerine rağmen, asıl odak noktası olan online platformu güçlü bir ömür ve gelecek vaat ediyor.

TÜR: FPS YAPIM: Ubisoft Reflections DAĞITIM: Ubisoft DİJİTAL İNDİRME: 35 TL (Playstore, Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-121-atomega





Büyük küp küçük küpü döver. Tabii yakalayabilirse.

ATOMEGA

Bir yerden tanıdık geliyorsun...

BUĞRA ÖZKAN

Bu incelemeyi okumadan önce *Atomega* oynadıysanız bu soruyu kesin içinizden geçirmişsinizdir. Evet! Bu oyun fena halde bir şeylere benziyor. Ne mi?

Agar.io!

Ubisoft *Atomega*'yı duyurduğundan beri bu benzetmenin ardı arkası kesilmedi. Haklı olarak! Çünkü temelde *Atomega*'yı üç boyutlu bir *Agar.io* olarak düşünmemek için epey uğraşmak gerekir. Bu tür çevirmelerle ilk kez karşılaşmıyoruz belki ama bu kadar etrafsızını gördüm mü emin değilim.

Neden? Çünkü oyunda neredeyse hiçbir şey yok. Temel oynanış dışında neredeyse hiçbir özelliği bulunmuyor.

Mevzu nedir?

Atomega çoklu oyuncu odaklı geliştirilmiş. Tüm mekanikler (yani gezmek, küp yemek, ateş etmek) bunun etrafında dönüyor. Peki size bir soru o zaman: Bir oyunu çoklu oyuncu modu için geliştiriyorsanız, nelere dikkat etmeniz gerekir? Hani, oyunda başka bir şey yok çünkü. Birilerini vurmak için oradasınız sonuçta. Düşününce çok zor değil yanıtı: Harita çeşitliliği, silah çeşitliliği, karakter çeşitliliği, farklı oynanış şekillerine yatkınlık. *Atomega*'da bunların neredeyse hiçbiri yok.

Harita? Yok. Tek haritada deli danalar gibi koşturup, ya birbirinizi ya da Omega olmayı başarmış o deliyi vurmak için küp peşinde dolanıyorsunuz. Tek harita ama. Yani ezberlerseniz kralsınız.

Peki silah falan? Haha! Silah. Yok tabii ki. Küp yedikçe büründüğünüz ve her zaman bir büyüğü olan karakterler var ancak bunlar genelde aynı silahın büyüdükçe daha yavaşını ve daha güçlüsünü sunan karakterler. Bir de harita üzerindeki sarı küplerden elde ettiğiniz özel yetenekler var. Bunlar fazladan hasar ya da ışınlanıp kaçma gibi özellikler sunuyor ancak harita sınırı düşünülünce parçalanmaktan sonsuza kadar korumuyorlar sizi.

Karakter çeşitliliği? Haklarını yemeyelim 6 seviye var. Sonuncusu "Omega" olmak üzere 6 adet ve sonunculara ulaşması kolay değil 4. seviyeden sonra. Gel gelelim 5-6 kişinin olduğu bir odada sürekli ufak kalmanız yüksek olasılık. Bulunduğunuz seviyenin bir diğerinden farkı yok, sadece daha yavaş ya da daha hızlısınız özellik olarak. Bir de seviye kazandıkça açılan renk seçenekleri falan var ama bu pratikte bir yarar sağlamıyor ve benim için de bir anlam taşımıyor bu oyunda. Zaten parçalanıp duruyorum! Farklı oynanış? O da yok. Zaten silah ve karakterlerle sınırlısınız, ne kadar farklılık yaratabilirsiniz ki? Hani, çabuk oynayayım, küçük karakterle büyükleri döverim diyemiyorsunuz. Harita büyük oranda açık ve strateji gütmek mümkün değil.

UBISOFT İŞİN İÇİNDE OLMASA ATOMEGA'YI İNCELER MİYDİK? PEKİ BU KADAR EZER MİYDİK?

Güzel bir şey yok mu?

Var. İki şey. Birincisi tertemiz grafikleri. Değişik dokular, değişik gölgelendirmeler yok. Zihin yormuyor ve kolay ayırt edilebiliyor. Basit. Bunu seviyorum.

İkincisiyse, kişiye göre değişecek olan yeniden oynatabilme yeteneği. Keyif veriyor ancak bu keyfin süresi uzun değil. *Atomega*, 15-20 dakika girip stres atabileceğiniz bir oyun olabilir her gün, daha fazlası değil. Yükleme süreleri ya da maç bulma süreleri biraz uzun ama onun dışında 20 dakikanızı ayırttırır.

Sonuç olarak Ubisoft'un neden arka çıktığını anlayamadığım bir proje *Atomega*. Yeniden oynanabilirliği düşük ve şimdiden oyuncu tabanı azalmaya başlamış, ölmeye mahkûm bir oyun.





\+
- Temiz ve basit grafikler
- Günlük stresi atmak için işe yarıyor

\-
- Harita bir tane
- Karakter çeşitliliği
- Silah çeşitliliği
- Farklı oynayış stillerine imkân vermiyor

5

SON KARAR
Sadece çoklu oyuncu modu için üretilmiş ancak ayrıntıları düşünülmemiş basit bir yapım.

○ **TÜR:** Aksiyon / Macera ○ **YAPIM:** Runic Games ○ **DAĞITIM:** Runic Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-hob

HOB

Evim, yıkık evim

M. İHSAN TATARİ

Hob duyurulduğu ilk günden beri merakla takip ettiğim bir oyundu. Herkese yaptığı gibi beni de önce grafikleriyle tavlamıştı. Ama oyuncu atalarımızdan birinin de dediği gibi, grafik hiçbir şeydir, oynanış her şey. Öte yandan oynanış videoları da hiç fena durmuyordu hani. Yine de **Runic Games**'ten, yani *Diablo* ekibinden ayrılıp *Torchlight* serisine imza atan stüdyodan çıkıyor olması beni bayağı bir işkillendiriyordu doğrusu. Neyse ki tüm endişelerim yersiz çıktı! Çünkü karşımızda oynaması son derece keyifli, hatta itinayla bağımlılık yapıcı bir oyun var.

Make it home

Hob kısaca *The Legend Of Zelda* türünde bir oyun olarak tanımlanabilir. Tepeden görünümlü fantastik bir diyarda oradan oraya koşturuyor, tuhaf görünümlü canavarlarla savaşıyor, sarmaşıklara tırmanıyor, bulmacalar çözüyor ve bir gıdım enerji bulabilmek için kılıcımızla bol miktarda çim biçiyoruz. Onu asıl çekici kılan şeyse keşfedilmeyi bekleyen, enteresan dünyası. Oyuna çok kısıtlı bir alanda, yıkık harabelerle dolu yemyeşil bir bölgede başlıyoruz. İçinden dallar çıkan, tuhaf bir robot bizi dışarı çıkarıyor ve "sıranın bizde" olduğunu söylüyor. Ama neyin sırası, biz kimiz, bizden ne isteniyor belli değil. Oyunda diyalog namına hiçbir şey yok; her şey görsel olarak anlatılıyor fakat bu öyle başarılı bir şekilde yapılmış ki aynı dili konuşuyormuşçasına, kolayca anlıyorsunuz söylenilmek istenileni.

Tüm bu belirsizliğe rağmen oyun sizi çok başarılı bir şekilde yönlendiriyor. Tam kendinizi kaybolmuş gibi hissettiğiniz bir anda etrafa azıcık dikkatli bakmanız ne yapmanız gerektiğini anlamak için gayet yeterli. Böylece bir bulmaca, iki derken geliyoruz işin en civcivli tarafına: Bulmacaları çözdükçe dünya büyüyor. Resmen "yer yerinden oynuyor." Atıyorum, bin bir zorlukla elde ettiğiniz bir parçayı haritada gerekli noktaya yerleştirdiğinizde az öncesine kadar önünüzdeki bir uçurumdan ibaret olan bir yer, dünyanın derinliklerinden yükselen arazi parçalarıyla birlikte birdenbire gezilebilir yeni bölgelere dönüşüyor. Böylece yeşil arazileri terk edip yeni yerleri keşfe çıkıyorsunuz fakat o anda başka şeyler fark etmeye başlıyorsunuz; dişli çarklar, makineler, bozulup yere yığılmış robotlar, mor renkli ve parazitimsi canlılar, büyük bir savaşa dair izler... Merakınız artıyor da artıyor.

Derken sağda solda tıpkı size benzeyen, benzer kıyafetler giyen ama ölüp kalmış savaşçılar görüyorsunuz. Bu da size bu maceraya atılan ilk kişi olmadığınız izlenimini veriyor. Bu savaşçıların kılıçlarını alıp kendimizinkini geliştirebiliyoruz. Ayrıca oyunun hemen başında bir kolumuzu kaybediyor ve yerine Hellboy'un kulaklarınızı çınlatmanıza neden olacak, mekanik bir kol ediniyoruz. Onun sayesinde duvarları yıkabiliyor, düşmanların zırhlarını parçalayabiliyoruz. Düşmanlar demişken trol benzeri mızraklı yaratıklardan sopasının tek darbesiyle sizi paramparça edebilen devlere dek çeşitli tuhaf yaratıkla savaşıyoruz oyunda. Biz ilerledikçe onlar da daha güçlü zırhlar giyiyorlar ama çeşitlilikleri çok fazla değil ne yazık ki.

Hoblasana birader!

Bir diğer sorun da kontrollerde. Harita üç boyutlu olduğundan kocaman kulelerin tepesine ya da uçurumların dibine inip duruyoruz ancak bazen karşıdan karşıya atlamanız gerekirken kontrollerin saçmalaması nedeniyle basit bir sıçrayışı yapamayıp ucuz bir şekilde ölebiliyorsunuz da. Neyse ki checkpoint noktaları bayağı bol. Yine de insan kızmıyor değil... Onun haricinde hikâyesi de her ne kadar iki farklı sona sahip olsa da insanı pek tatmin etmiyor. Bu belki de "Neden bitti ya?" diye hüzünlenmenizden de ileri geliyor olabilir tabii, bilemedim. 15 saat yetmedi bana çünkü, ühü!

Sonuç olarak eksiklerine rağmen gayet keyifle oynanan, bulmacalarıyla beyninizi gıdıklayan bir yapım olmuş *Hob*. Her akşam koşa koşa oyunu açtım ve 3-4 saat zamanın nasıl geçtiğini anlamadan oynadım. Uzun zamandır bunu bana yapabilen bir oyun olmamıştı. Bu bile başarısının bir kanıtıdır. Runic de büyük bir alkışı hak ediyor elbette. Sonuçta *Diablo* klonu bir oyun daha yapıp satışları garantilemektense böylesine bir risk almak cesaret ister.



BU NASIL SON?

Oyunun sonundan pek bir şey anlamazsanız üzülmeyin, ben de anlamadım! Efendim? Bu sizin için yeteri kadar iyi bir teselli değil mi? Peki madem... O zaman sizi Hob'un öncesini anlatan çizgi romana alalım. Runic Games'in sitesinde yayınlanan çizgi-roman tıpkı oyun gibi "çalışıyor." Ekrana tıkladıkça yeni kareler açılıyor tek tek. Oyundan önce okursanız yine hiçbir şey anlamıyorsunuz, fakaaaaat... Hob'u tamamlayıp malum sonları gördükten sonra tekrar göz atarsanız daha bir anlam kazanıyor bazı şeyler. Unutmayın, bitirdikten sonra okunacak: ***runicgames.com/hob/comic***

+
- Grafikler muazzam
- Bulmacalar başarılı
- Dünyayı değiştirme mekaniği



−
- Kontroller bazen sapıtıyor
- Düşman çeşitliliği az

8

SON KARAR
Nintendo konsolu olmayanlara sağlam bir Zelda alternatifi.



Bu robo-druid oyun boyunca sizi ara sıra yönlendirecek.





win ps4 one

THE EVIL WITHIN 2

KOMŞU KOMŞU HUUU!! OĞLUN GELDİ Mİ? (OĞUL: RUVIK)

Farklı tarz mekânlar, farklı bir hikâye anlatımı, farklı mekanikler ve Shinji Mikami'sizlik...

ONUR KAYA

THE EVIL WITHIN 2

Imagine the possibilities.

Bilinç kavramının sınırlarında, insanın kendi cehennemindeki en temel içgüdüsüyle, ebeveynlik gücüyle kurtulduğu bir oyun! (arkaya epik davullar girelim) En derin korkularıyla tekrar yüzleşmek zorunda kalmış bir baba! (orkestra girer) Akıl sağlığı telafi edilemez şekilde... Ay yok. Şekilli giriş yazamayacağım, vallahi olmuyor, kafam patlamış düşüne düşüne şurada… *The Evil Within 2*, açık ara, incelemekte uzun zamandır en zorlandığım oyun oldu çünkü son zamanlarda. O yüzden kesin bir yargıya varmaktansa oyunun, kendisiyle kaçınılmaz bir şekilde mukayeseye sokmak durumunda kalacağım öncülünden farklarına ve bunun ortaya çıkan nihai tecrübeye yaptığı etkilere olabildiğince spesifik bir şekilde değinip, kişisel olarak sevip sevmeyeceğinize dair üç aşağı beş yukarı isabetli bir görüş oluşturabilmenizi sağlamaya çalışacağım. Öncelikle şu kadarını en baştan söyleyip mevzuya bir çapa atayım da öyle başlayalım; *The Evil Within 2*, bir korku oyunu değil arkadaşlar. Hikâyesi ve atmosferiyle oyuncuyu içine çeken saykodelik bir hayatta kalma oyunu ancak bu, korku oyunu payesini hak etmesini sağlamıyor. Ha, ilk oyun çok mu korkunçtu? Hayır, sonuçta bir yerden sonra silah sayısı coşunca milleti alnının çatından vura vura gidiyorduk ancak özellikle yüksek zorluk seviyelerinde, çevresel etmenleriyle oyuncusunu germeyi çok çok iyi başarıyordu *The Evil Within*. İkinci oyun bariz bir şekilde öncülünden kötü, en azından bu konuda. Peki neden?

Neden?

Bu sorunun cevabı elbette kaplumbağanın yıllar önce kaybettiğiniz dedeniz çıkmasıyla alakalı değil, oyunun açılıp saçılmış olmasıyla alakalı. İlk oyunun koridor sevdalısı havasından farklı olmak üzere, kendi içinde serbest bölümleri var *The Evil Within 2*'nin. Totalde sayısı üç olan (ki ikisi aynı haritanın farklı halleri) bu açık segmentler, aslında gayet başarılı tasarlanmış ve minik nüanslarla güzelce süslenmiş kısımlar. Nasıl yaptılarsa becermişler, çizgiselden serbeste geçilen bu bölümler, oyunun temposuna hiç zarar vermiyor ki bu çok takdir edilesi bir şey. Sonraki paragrafta bahsedeceğim malzeme avı faktörü, keşfetmesi keyifli haritalarla birleşince oyuncuyu başından kaldırmamayı başarıyor başarmasına, lakin en büyük korku faktörlerinden biri olan kapana kısılmışlığı, çaresizliği egale ettiği için oyunun korkutma becerisini yok ediyor.

Bir korku oyununda bulunması elzem olan çaresizlik, oynanış üzerinden de verilmesi gerektiği gibi verilemiyor. *The Evil Within 2*, ilk oyundaki "tek tip parça topla, arbalete ok yaparsın" sisteminin çok ötesinde bir crafting barındırıyor bünyesinde ve bu sistem, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde, oyundaki malzemelerin azlığıyla harika bir sinerji içerisinde. Günün sonunda cidden elinizdeki cephane her şeye ucu ucuna yetecek kadar oluyor, elinizdeki imkânları sonuna kadar değerlendirmek zorunda hissediyorsunuz kendinizi. Yangın musluğunu açıp düşmanları suya elektrik vererek kızartmak, benzin bidonu devirip milleti ateşe vermek gibi "tek taş & çok kuş" senaryoları oluşturmaya iyi itiyor oyun insanı. Buraya kadar çok güzel ancak iki durum sistemin keyfini ciddi anlamda baltalıyor:

• Öncelikle düşmanlar kasıtlı olarak vurması zor yapılmış. Yerlerinde durmadıkları için, normal becerilere harcadığınızın yaklaşık yirmi katı kadar "Green Gel" biriktirip ağır çekim özelliğini almazsanız (ki alırsanız da oyunun gerilimi temelli sıfıra iniyor) zaten az olan cephanenizi boşa harcayıp sinir oluyorsunuz. Yakın dövüşte düşmanları öldürmek zor ve keyifsiz, o yüzden kaçmak durumunda kalıyorsunuz.

• Düşmanların tamamının yaratık olduğu bir oyunda karşımızdakilerin "zekâlı" olması şart değil ancak *TEW2*'nin hilkat garibeleri salak olmanın ötesinde, "görünmez tasma sahibi

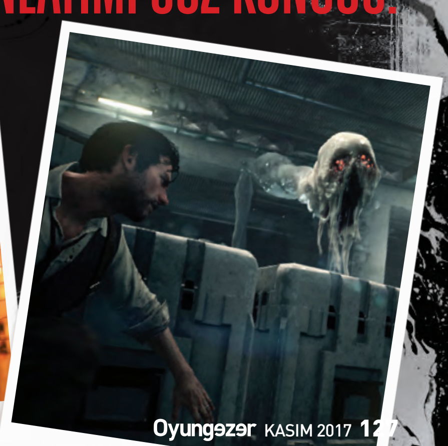
İLGİNÇ BİR HAYALET: ANIMA

Anima, psikanalist Carl Gustav Jung'un tanımına göre, kadının içindeki maskülen taraf Animus'un tersi olan konsept, yani erkeğin içindeki feminen yöndür. Jung, Anima'yı erkeğin içinde yaşadığı tecrübeler vasıtasıyla bilinçaltında kolektif olarak oluşturduğu kadın algısı olarak tanımlar. Erkeğin bastırdığı duygusallığı da Anima'yla ilişkilendirilebilir. Bu bağlamda oyunda sürekli karşımıza çıkan ve Sebastian'ı yakaladığında döndürerek (!) öldüren Anima'nın, karakterimizin travma dolu hayatındaki en önemli iki kadına, yani karısı Myra'ya ve kızı Lily'ye yönelik hissettiği suçluluk duygusunun bedenlenmiş bir hali olduğu yorumunu yapabiliriz. Görsel olaraksa yüzünü kapayan siyah saçları yüzünden, ilk oyundaki baş kötümüz Ruvik'in kız kardeşi olan, yine Sebastian'a (ve üstüne bir de bize) travma üstüne travma yaşatmış Laura'yla benzeşmesini anlamak mümkün. The Evil Within serisini güzel yapan şey de zaten bu dokunuşlar...



İLK OYUNDAKİNDEN DAHA ANLAŞILIR BİR HİKÂYE ANLATIMI SÖZ KONUSU.





WARDEN CROSSBOW İÇİN İPUÇLARI

İlk oyunda ismi Agony Crossbow olan arbaletimiz, yeni ismi ve tasarımıyla The Evil Within 2'de de yer alıyor ki cephane azlığı sebebiyle en çok başvurduğunuz şeylerden biri olacak. Bu yüzden alakalı ipuçları yazayım dedim:

Kendisinin altı farklı ok çeşidi var. Bunlardan dondurucu olanını oyunda epey geç alacağınız ve olduğu haliyle epey güçlü bulacağınız için geliştirmeye pek gerek yok. Patlayıcı okunsa adı üzerinde ama attığınızda düşmana yapışıp birkaç saniye sonra patlayacağı için üzerine koşan şahıslarla hoş bir kombinasyon oluşturmuyor, yine de erken edineceğiniz için hasarını birazcık artırın derim. Hem zaten mayın olarak da kullanabiliyorsunuz bunları. Standart okları tamamen geliştirip düşmanı yakma özelliğini açarsanız, indirmek için daha fazla mermi harcayacağınız sürüngen yaratıkları tek okla halledebiliyorsunuz. Duman oklarınıysa en azından Stealth Kill yapabileceğiniz üçüncü seviyeye kadar kesinlikle geliştirin derim, bu sayede düşmanları gruplayıp tek duman içinde bir güzel paket edebiliyorsunuz. Elektrikli olansa, hem su birikintilerinde mil- leti direk kızartmanızı sağlıyor hem de tuzak olarak yere atabildiğiniz için üzerinize koşan düşmanları (bunlara bölüm sonu canavarları da dâhil) duraklatmanızı sağlıyor. Bu arkadaşları da etkiledikleri düşman sayısını artırmak için bir yere kadar geliştirmeniz işinize epey yarayacaktır.



İçi yanmış gariban Seb'in, ateş neylesin...





olmak" dediğimiz vahim hastalıktan mustarip. Yani haritada kendilerine atanmış görünmez bir mıntıka var bu mıntıkanın sınırları dışına çıkamıyorlar. Bunu anladığınız an zaten düşmanlara duyduğunuz korku ciddi anlamda azalıyor. Buggs Bunny'nin Sam'e yaptığı gibi yere ayağınızla yer çizgi çekip "ha bu çizgiyi geçemezsin ula" diyorsunuz garibanlara, onlar da "aaa hakikaten geçemezmişim be ya" deyip geri gidiyorlar.

Bu iki durum da oyunun tok ama fazlasıyla kuru gizlenme mekaniklerini kullanıp düşmanı arkadan bıçaklamaya itiyor insanı. Zaten topu topu iki tane farklı Stealth Kill animasyonu var, cephaneniz yoksa veya kaçınılmaz bir biçimde cimriliğiniz tuttuysa sürekli bunları izlemek durumunda kalıyorsunuz ki bu hoş bir durum değil. Stealth beceri ağacının en sonunda koşarak Steath Kill yapabilme özelliği var ancak bu arkadaş da düzgün çalışmamakta ısrar etti ben oyunu oynarken, sürekli birilerinin arkasından "DİRİRİRA DİRİRİRA" efektiyle, elde bıçak ağır ağır "yürünmek" zorunda kaldım. Bu döngüye girmem kısmen oyuna ilk seferde Nightmare zorlukta başlamam yüzünden de olabilir ancak zorluk artırınca oyun mekaniklerinin çatırdaması hoş değil, ilk oyun bu noktada muhteşem iş çıkarıyordu. Ayrıca siperden öldürme özelliği de fazla güçlü, mahvediyor oyunun karizmasını.

(İlk oyundaki tek vuruşta öldüğünüz Akumu zorluğunun yerine, tüm geliştirmeleri kilitleyip otomatik kaydı kaldıran, sadece 7 manuel kayıt hakkı tanıyan Classic Mode gelmiş.)

Kasteyyanos mu Kastellanos mu?

TEW çıktığında insanlar genel olarak hikâyenin karman çorman halinden şikâyet ediyordu. Durumun böyle olması bana batmıyordu, sonuçta bilinçaltı mevzularıyla ilgilenen bir senaryo söz konusuydu ve insan beyni pek de düzenli ve anlaşılır çalışan bir meret değil malumunuz. Lakin inkâr edemem, bu durum anlatıma yer yer zarar veriyordu ve hikâyedeki boşlukları dolduran eklentileri oynamayanlar (ve oynamak zorunda da olmayanlar) için haklı olarak olumsuz bir noktaydı. Yeni oyunda hikâye çok daha anlaşılabilir bir şekilde başlıyor; Sebastian, ilk oyunda, daha önceleri evinde çıkan bir yangında öldüğünü öğrendiğimiz kızı Lily'nin bu oyunda aslında hayatta olduğunu öğreniyor ve onun peşinden tekrar STEM'e sokuluyor. Hikâye "kızı için dağları delen baba" klişesi tarafından sıkıca çerçevelenmesine rağmen gayet başarılı sunulmuş ve ilk oyundakinin aksine derli toplu yazılmış. Çok orijinal olmasa bile sürükleyiciliğini hiç kaybetmiyor, sonu da bir iki ufak sıkıntı hariç tatmin edici. İlk oyunda biraz odun kalan Sebastian'ın bu oyundaki halleri çok daha içten. Sebastian'la ciddi anlamda empati kurup, feci şekilde gaza geldiğiniz bir iki sahne olacak. Juli Kidman da ikinci ana karakter olarak gayet başarılı çizilmiş ve senaryoya etkisi azımsanamayacak seviyede. Sıkıntı diğer karakterlerde, yani kötülerde.

CANAVARLARIN DÜŞMANI, OYUNCUNUN DOSTU, MÜTHİŞ İCAT: GÖRÜNMEZ DUVARLAR!

Bir psikopat, iki psikopat, üç psikopat...

Oyunda sonuncusunun ismini keyfinizi kaçırmamak adına vermeyeceğim üç adet ana düşmanımız var. Bunlardan ilki, yani psikopat fotoğrafçımız Stefano klişe bir karakter ancak oyunda amacına az çok hizmet ediyor. İkinci kötümüz, yani Father Theodore da hiç fena yazılmamış. Aslında fena karakterler olmayan bu arkadaşlarla ilgili negatif nokta, oyuncuya sunuluş şekilleri. Herkesin derdi STEM içinde nihai güce ulaşmayı mümkün kılacak merkezi bilinci, yani Lily'yi ele geçirmek. Ancak oyun aynı amaç için uğraşan bu farklı karakterler arasındaki çatışmayı organik bir şekilde sunmuyor, oyunun yarısına yakın bir noktada Stefano'yu hallediyorsunuz, oyun "al bak bir de bu var" diyerek Theodore'u sürüyor önünüze. Bu, hikâyeye olan merakınızı kolay yoldan yeniliyor ancak olumsuz bir getirisi de mevcut; toplam oyun süresi daha uzun olsa bile, hikâye sekansları ilk oyunla benzer uzunlukta, bu da yeni kötülerimizden hiçbirinin bir Ruvik kadar iyi işlenememesine yol açıyor.

Ayrıca şu da var; ilk oyundaki unutulmaz yaratıklar esas kötünün bilinçaltından fırlayıp gelmiş şeylerdi. Bu da yaratıkların arka plan hikâyelerinin ilginçliğini, Ruvik'in bayağı iyi işlenmiş olmasıyla doğrudan alakalı yapıyordu. Bu oyunda aynı derecede kaliteli işlenmiş kimse olmadığı için, yaratıklar ve sunumları da doğal olarak ilk oyuna kıyasla çok zayıf kalmış. İyi tasarlanmış olan bir iki taneyle de pek az uğraşıyoruz (bkz: Obscura). Zaten boss sayısı da çok az.

(Küçük bir dipnot: Bu arada karakterlerimizi seslendiren sanatçılar değişmiş. Yeni gelenleri pek beğendiğimi söyleyemem, hem Seb'in hem de Kid'in yeni sesleri fazlasıyla standart. Her ne kadar geçen sefer süper iş çıkarmış olmasa da Anson Mount'u özellikle aradım, gidip kıytırık Inhumans'da konuşmadan Black Bolt olacağına buraya geleydi de kulaklarımızı şenlendireydi keşke. Kimse onun gibi "What the fuck?" demiyor...)

Sitemsel ısınma

Peki, oyunun görselliği ve atmosferi genel olarak nasıl? Evet, oyuncuya serbestlik tanıyan açık dünya bölümleri var ancak arada illa ki klostrofobik dar koridorlara döneceksiniz ve bu koridorlarda oyun, ilk oyunun verdiği hissiyata yine çok yaklaşacak. Yine beyin mıncıklayan şeyler olacak, ortamlar ve gerçeklik sapıtacak, bilinç akışı bölünecek vesaire. Bu noktalarda oyunun sanat tasarımı ve görselliği gözünüzü alacak, emin olabilirsiniz. Atmosferdeyse kalite aynı kalsa bile ton bakımından bir değişim var; önceki oyun Orta Çağ şatolarıyla, çağın gerisinde kalmış köyü ve harabe şehriyle "ucuz korku filmi" havasını buram buram koklatıyordu insana. Bunun yanında oyun, kötü doku çözünürlüklerine sahipti ama akıllıca kurgulanmış gölgelendirmeleri sağ olsun bunu çok iyi saklıyordu. Buradaysa film filtresi yerli yerinde olsa da görsellerin verdiği "paslı" hissiyat ciddi oranda azalmış, ortam da Union sağ olsun daha bir modern, daha bir Amerikan. Teknik kısımdaysa *TEW2* yüksek çözünürlüklü berrak dokulara ve çok daha çeşitli bir renk paletine sahip. Işıklandırmalar ve ateş efektleri muhteşem gözüküyor, uzaktaki nesnelerin bulanma efekti göz alıyor. id Tech 5 motorundan türetilen STEM Engine çağımızın ötesinde görseller sunamasa da görevini başarıyla yerine getiriyor ve bunun yanında, oyunun optimizasyonu gayet iyi. GTX 970 ekran kartımda tüm ayarlar maksimumda, AA kapalı, 1350p (DSR) çözünürlükle 40 fps'nin altına çok nadir düştüm.

(Unutmadan, ilk oyunda çok şikâyet alan siyah şeritler bu oyunda yok. Şakasına ayarlara yine eklemişler ancak bu özelliği oyunu bir kere bitirince açabiliyorsunuz. Açarsanız da bir adet başarım kazanıyorsunuz.)

Sözün özü *The Evil Within 2*, tanıyıp bildiğimiz halinden çok şey çıkaran ama aynı zamanda bir o kadar da ekleme yapan bir oyun olmuş. İnsanı başında tutmayı çok iyi başarıyor ancak bu süreçte eskisi kadar konsantre bir deneyim sunmuyor kanımca.





- Sanat tasarımı farklı tarzda olmasına rağmen kalitesinden ödün vermemiş
- Hikâye ilk oyundan daha derli toplu
- Yeni crafting sistemi çok iyi çalışıyor

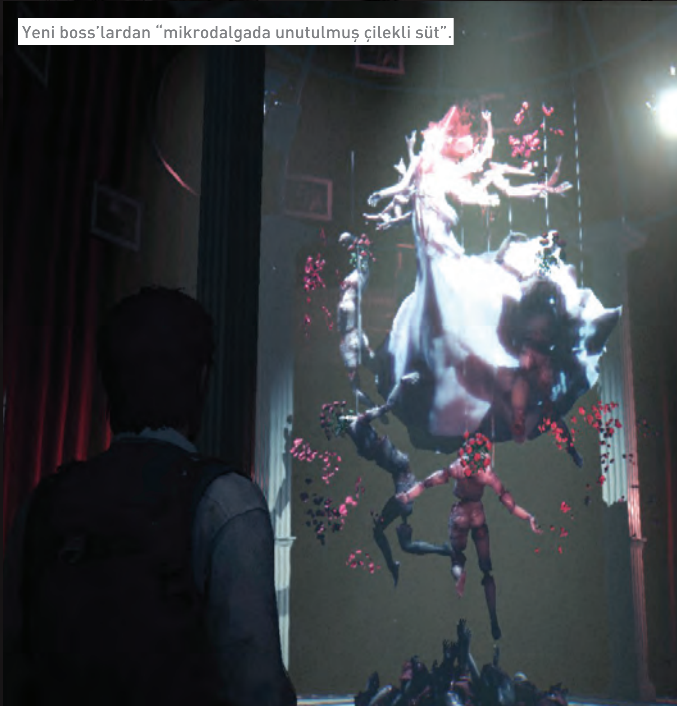
−

- Korkutmuyor, germiyor
- Yer yer oyuncuyu sağlıksız döngüler içine sokuyor
- Düşman çeşitliliği zayıf

7+

SON KARAR

Bu sefer beyin mıncıklamak değil silah kurcalamak ön planda.


Yeni boss'lardan "mikrodalgada unutulmuş çilekli süt".



Ah Seb, kaç oyun kaç chapter oldu, bir "ne oluyorsa oluyor, rahman gitsin" diyemedin.



TÜR: Hayatta Kalma / Korku (değil ya neyse) **YAPIM:** Tango Gameworks **DAĞITIM:** Bethesda / Aral **KUTULU FİYATI:** 280 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 256 TL (Playstore), 266 TL (Steam), 209 TL (PSN), 311 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** theevilwithin.wikia.com

○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Airship Syndicate ○ **DAĞITIM:** THQ Nordic ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 42 TL (Playstore), 49 TL (Steam), 89 TL (PS4), 65 TL (XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** battlechasers.wikia.com



Savaşlarda canınıza dikkat edin çünkü savaş sonrasında kendiliğinden düzelmiyor.





BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

9 yaşında kız, grubun tankı. Daha ne diyelim?

 NURETTİN TAN

Kickstarter'da desteklediğim bir oyunun çıkışını beklemek uzun süre sabrettikten sonra çocuğumun doğması gibi bir şey. Örneği biraz abarttım farkındayım ama sıfırdan bir oyunun gelişimini uzun zaman izledikten sonra bitmiş halini oynamak ve buna katkıda bulunmuş olmak hoş bir duygu. *Battle Chasers: Nightwar* da bu süreçten başarıyla çıkmış bir oyun. Kendisi doksanlarda çıkmış bir çizgi romanın uyarlaması. Bu yüzden çizgi romanın çizeri ve yaratıcısı Joe Madureira, kurucularından olduğu Airship Syndicate stüdyosundan *Battle Chasers*'ın Kickstarter kampanyasını duyurduğunda anında yeterli desteği topladı. Ve oyun sonunda çıktı.

Battle Chasers, JRYO olmamasına rağmen bu tadı veriyor. Sanat tasarımı ve grafikleri Joe Madureira'dan beklenecek şekilde üst düzey. Aramus adında bir lider arkasında güçlü savaş eldivenlerini bırakarak sırra kadem basıyor. Bu eldivenlerden birini 9 yaşındaki kızı Gully alıyor ve babasını aramaya çıkıyor. Savaşçı Garrison, hırsız Red Monika, savaş golemi Calibretto ve büyücü Knolan da onu bu yolculuğunda korumak için Gully'nin etrafına set çekiyorlar. Oyunun tek eksi tarafı belki de hikâyenin çok etkileyici olmaması ama sıra tabanlı savaş sahneleri ve görsel olarak etkileyiciliği öykü eksikliğini çok hissettirmiyor.

Battle Chasers'ta karakterleri yönetebildiğimiz üç ayrı nokta var. Ekibin dünya üzerindeki hareketlerinden biz sorumluyuz. Gideceğimiz noktaları, gireceğimiz zindanları ve toplayacağımız ganimetleri gideceğimiz yola göre seçebiliyoruz. Diyelim bir zindan bulduk, hop oyunun bakış açısı tamamen değişiyor ve izometrik oluyor. Ekipte bulundurmak istediğimiz elemanlardan birisini gerçek zamanlı olarak zindan içinde koşturup, tuzaklardan kaçıyor, ganimet toplatıyor ve gerektiğinde savaştırıyoruz. Savaş mı başladı? Bakış açısı gene değişiyor ve oyun sıra tabanlı hale geliyor. Bu üç farklı hareket şekli oyuna gerçekten eğlence katmış. Kahramanların gerçek zamanlı ve sıra tabanlı oyun sırasında yeteneklerinin farklı olması da ayrı bir artı.

Hadi canım hadi, iki seviye atla da gel

Oyunun en başında herkesi rahatlıkla pataklarken biraz ilerledikten sonra işlerin değişmesi canıma okudu. Gayet rahat başladığım bir zindan görevi, yarısını geçtikten sonra bitirilmesi imkânsız bir hale geliyordu. Oyun bu esnada bana "git biraz grind yap, seviye atla ve daha iyi eşyalar bul" demeye çalışıyordu. Anlayacağınız grind kültürü çok ağır olmasa da *Battle Chasers*'ta var. Ama işin ilginci oyunun zindana girerken "Hop kardeşim senin seviyen buraya yetmiyor!" demek yerine beni o zindana sokup, tam ortasında bir kamyon dayak atarak dışarı çıkarması. Ne zaman yenileceğinizi kestiremiyorsunuz. İstediğiniz noktada da kayıt yapamadığınız için yenilgiler can ve altın kesesini yakabiliyor.

Seviye atlamak, yetenek ve alt yetenek seçmek, seviye atladıkça gelen üç farklı ulti, silah ve iksir üretmek, silahları büyülemek, balık tutmak ve yaratıkları öldürdükçe onlar hakkında bilgimizin artması sonucu o yaratık türüne karşı daha iyi savaşabilme detayları gayet güzel. Savaş kısmının savunma bölümü başlangıçta yetersiz gibi görünse de olay öyle değil. Özel yetenekleri kullanmanın sırasını iyi takip edip, düşmanın yapacağı harekete göre yeteneğin çıkış zamanını ayarlamak cidden çok önemli bir detay.

Darksiders'ta da emeği büyük olan Joe Madureira'nın başı çektiği *Battle Chasers: Nightwar* ismi cismi çok duyulmasa da gayet iyi bir yapım. Hatta bahse varım gözünüzden kaçan iyi oyunlar listesinin uzun sıralamasına çoktan girmiştir. Uzun sürecek bir yapım arıyorsanız; bir de oynarken gözlerim bayram etsin diyorsanız *Battle Chasers: Nightwar* kaçmaz. Benim için bu ayın favorilerinden kendisi.

+

- Harika sanat tasarımı, grafikler ve animasyonlar
- Dövüş mekanikleri son derece detaylı
- Bu çapta bir oyun için fiyatı gayet uygun

−

- Biraz grinding içeriyor
- İstediğiniz noktada kayıt yapamamak can sıkıcı olabiliyor
- Parti elemanları her yerde değişebilseydi keşke

8

SON KARAR

Harika çizgi roman görselleri ve iyi düşünülmüş mekanikleriyle daha da ön plana çıkmasını diliyorum bu oyunun.

ÇİZGİ ROMAN SERİSİNDEN UYARLAMA BİR OYUN OLDUĞUNDAN SANAT TARZI HARİKA NIGHTWAR'UN.

TÜR: Hayatta Kalma **YAPIM:** Stray Fawn Studio **DAĞITIM:** Stray Fawn Studio **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam) **YAŞ SINIRI :** 7+
DAHASI İÇİN: niche.wikia.com/wiki/Niche_Wikia

NICHE: A GENETICS SURVIVAL GAME

Genlerle oynamak

İPEK ATAM

Yeni neslin evrim teorisinden koparıldığı şu dönemde evrimle alakalı oyunların çoğalması umut verici. Başarılı bir Kickstarter projesi olan *Niche - A Genetics Survival Game*, evrim temalı, sıra tabanlı bir hayatta kalma simülasyonu. Hikâye veya sandbox olarak oynanabiliyor. Sandbox modunda amaç, seçilen zorlukta ve haritada sürünün mümkün olduğunca uzun süre hayatta kalması. Hikâye modundaysa hikâyeye dair pek bir şey yok açıkçası, sürüden ayrı düşmüş Adam'ın evine kavuşmasını sağlamamız gerekse de, sandbox'tan çok farklı sayılmaz çünkü ufacık bir eğitim bölümü dışında en ufak bir bilgi vermiyor bize oyun. Her yeni oyun için rastgele oluşturulan haritalarda, değişen iklime göre bitki örtüsü de yağmur ormanları, bataklıklar, çöller ve karlı alanlar şeklinde çeşitlilik göstermekte.

Niş bir yapım

Oyun tam anlamıyla evrimin temelinde yatan "güçlü olan hayatta kalır" kuralına dayandığı için, tüm canlılarda farklı olan gen havuzunu ve mutasyonları yöneterek sürüyü gittikçe daha güçlü ve ortama uyum sağlayabilecek hale getirmek gerekiyor. Mantık *Spore* oynamış olanlara tanıdık gelecektir, zira hayat verdiğiniz canlının geliştiğini, güçlendiğini görmenin yaşattığı tatmin duygusu aynen *Niche*'de de mevcut. Canlılarım daha güçlü ve becerikli olsun diye peşinden koştuğum "boynuz" ve "becerikli patiler" genlerinin mutasyon yoluyla tüm yeni doğan canlılarda ortaya çıktığını görmek çok mutlu etmişti beni mesela. Ardından yavrularım henüz yetişkin olamadan etobur yırtıcılar tarafından harcandığında ya da yemek stoğuna yeteri kadar dikkat etmediğim için açlıktan ölümler başladığında yaşadığım üzüntü ve hayal kırıklığı da var tabii. Gerçi *Niche* yaşamı ve doğanın işleyişini baz alan bir oyun olduğu için bu tarz trajedilerle karşılaşmak pek de sürpriz değil. Oyun doğanın acımasızlığını buram buram hissettirmekte çok başarılı cidden.

Kendi sürümüz dışında, tek başına takılan, 5 yemek karşılığında sürüye katabileceğimiz canlılarla da karşılaşıyoruz arada. Yeteri kadar yemek varsa ve bu tek başına takılan asi canlının genetik yapısı iyiyse sürüye katmakta fayda var ama işe yaramazsa boşu boşuna beslenecek bir boğaz daha anca sürüye yük oluyor. Ama eğer yok olmanın eşiğine geldiyseniz de haritada fellik fellik bu başıboş arkadaşları ararken bulabilirsiniz kendinizi, o durumda da genetik yapıyı pek gözünüz görmüyor tabii. Bu arada canlının işe yaramaz olabildiğinden bahsetmiştim; ciddi ciddi balık tutma, kabuklu yiyecekleri kırma, meyve toplama ya da avlanma gibi işlerin hiçbirini yapamayan, aşırı beceriksiz canlılar da olabiliyor sürümüzde. Bu sadece yiyip, yan gelip yatan beleşçileri zalim kahkahalar eşliğinde sürüden dışlayıp, ölmeleri için bir köşeye bırakabilirsiniz; bunların yavrularından da hayır gelmez zaten.

Sevimli grafikler ve dingin müzikler eşliğinde sürüyü hayatta tutmak için uğraşmak ve gelişimlerini izlemek insanı oyuna uzun süre bağlıyor ama bir süre sonra tekdüze bir oyuna dönüşüyor *Niche*. Belki gen çeşitliliği daha fazla olsa daha iyi olabilirdi. Yine de evrime ilgi duyuyorsanız mutlaka göz atmanız gereken, gayet güzel vakit geçirebileceğiniz bir oyun kendisi.

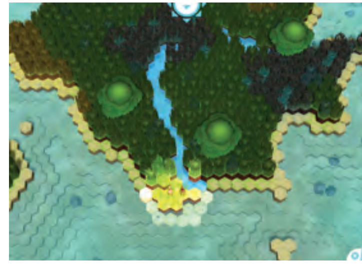
EVRİME MERAKLIYSANIZ BUNLARA DA BİR BAKIN!
- Spore
- Creatures serisi
- Tyto Ecology
- Birthdays the Beginning
- Species: Artificial Life, Real Evolution

HAYATTA KALMAK İÇİN İPUÇLARI

- Oyunun başında en önemli genler bağışıklık (immunity) genleri. Aynı bağışıklık genine sahip canlılar hasta oluyor. Örneğin, immunity A-D genlerine sahip bir canlıyla E-B genlerine sahip canlıyı rahatlıkla çiftleştirebilirsiniz. Ama her ikisinde de A varsa başka bir çift arayın derim. Hastalık diğer canlılara da bulaşabiliyor çünkü.
- Her tür koku ve ses moduna göz atarak etrafınızda neler olduğuna dikkat edin.
- Her tür popülasyon sayınız kadar yemek tüketilir. Bir sonraki tura yeterli sayıda yiyecekle girmeye çalışın.
- Nimble fingers, hind legs, medium body genleri başlarda hayat kurtarıyor.
- Liman bölgelerindeki bitki örtüsünden bir sonraki haritadaki iklimi anlayabilirsiniz. Sürünüz genetik olarak hazır değilse ve yeteri kadar yemek deponuz yoksa yeni haritaya geçmek intihar olabilir.

DOĞA KANUNLARINI BAZ ALAN BU OYUNDA NAZİK OLAMAZSINIZ.


Genlerle oynayarak yeni modifikasyonlar açmak epey keyifli.







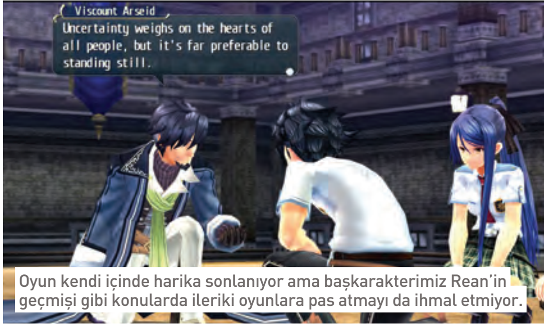
+
- Genetik çeşitliliği gözlemleyebilmek
- Müzikler
- Gen yönetimi
- Rastgele oluşturulan harita her yeni oyunu farklı kılıyor

−
- Yetersiz eğitim bölümü
- Bir süre sonra tekdüze hale gelmesi
- Gen havuzu daha çeşitli olmalıydı

7

SON KARAR
Evrim sürecini yönetebileceğiniz sayılı oyunlardan biri.

TÜR: JRYO YAPIM: Nihon Falcom DAĞITIM: XSEED Games DİJİTAL İNDİRME: 59 TL (Steam), 119 TL (PS3), 129 TL (Vita) YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: legendofheroes.wikia.com



Oyun kendi içinde harika sonlanıyor ama başkarakterimiz Rean'in geçmişi gibi konularda ileriki oyunlara pas atmayı da ihmal etmiyor.





Zorlu savaşlarda Adamantite Shield ve Crescent Mirror spamlamayı ihmal etmeyiniz.

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL



"Küçük, sevimli bir JRYO'ya benziyor, bir oynayıvereyim" (Ünlü son sözler)

ÖMER AKDAĞ

Mesela şu cümleye bir bakın: "Eğer son yıllarınızı bir mağarada bir taşın altında geçirmemişseniz duymuşsunuzdur..." Çok klişe... Sonra bir de şu cümleye bakın: "Eğer Dünya'nın Güneş'in etrafında attığı son birkaç tur sırasında gün ışığını göremeyeceğiniz, insanlığın nereden nereye gittiğini takip edemeyeceğiniz bir olukta yaşamadıysanız, kellenizi çizgi filmdeki Coyote misali taşın altına sokmadıysanız haberdarsınızdır..." Böylesi daha iyi.

Diyeceğim odur ki klişeler iyidir, bir sebepten varlardır ama bodoslama kullanırsanız da özelliksiz konuşmuş, hatta irrite edici olursunuz. Animeler ve onlardan da öte anime tarzı oyunlar bu hataya çok düşüyor. Klişeleri, stereotipleri çok kullanıyorlar. İşte ne bileyim büyük gözlüklü, anaç, çalışkan, sınıf başkanı kafasında bir kızımız olsun; asıl istediği savaşmak olmayan ama buna mecbur kalan sanatçı ruhlu çocuksu bir oğlanımız olsun... Gibi gibi... Bunları böyle alıp direkt koymak, yani alışması kolay, tüketmesi kolay, hafif bir şeyler için güzel bir yöntem olabilir belki ama ortaya özel bir şeyler koymak istiyorsanız:

1. Ya bu tip klişelerden uzak duracaksınız.

2. Ya da bu klişeleri öyle geniş geniş, edebi, güzel işleyeceksiniz ki bakıp bakıp "weeeaaaoofff" diyeceğiz.

Trails of Cold Steel bu ikincisini yapıyor işte. Karşıdan baktığınızda iki güçlü ülke arasında soğuk savaş vardır, bizimkiler de bu sırada askeri liseye giden birkaç genç. Ama işte oyunu bitirdiğimde kayıtlı dosyama baktığımda 92 saat yazdığını gördüm. Anlatacak çok şeyi var *Trails of Cold Steel*'in ve bunu kompakt bir şekilde yapmıyor. Ülkeler ve fraksiyonlar arasındaki çekişmeler, bizim burnumuzu soktuğumuz noktalar, bu dünyanın derinliklerinde ve geçmişinde yatan gizemler, karakterlerimizin geçmişleri... Oyun hepsini uzun uzun ele alıyor ve bunu çok da özenli bir yazım eşliğinde yapıyor. Örnek vereyim, oyunun dünyasında soylular ve soylu olmayanlar var, bir sınıf sistemi söz konusu yani. Başka bir yapım olsa "ah sınıf sistemi de ne yanlış, soylular da hep gıcık" kafasında giderdi, *Trails of Cold Steel* iki tarafı da dinliyor, bu sistemin doğrularını ve yanlışlarını çeşitli olaylar ve karakterlerle yeşillendirerek etraflıca anlatıyor. Veya ne bileyim, düşmanlarınız insan gibi insanlar, merhametliler. Astlarına, üstlerinizin size davrandığından daha bile iyi davranıyorlar. Kartonlukla uzaktan yakından alakaları yok.

Zaten bu anlatacaklarını özenli ve elini korkak

HEM 3D HEM DE ANİME TARZINDA OLUP GÖZE BÖYLESİNE HOŞ GÖRÜNEBİLMEK GÖRÜNDÜĞÜNDEN DAHA ZOR BİR ŞEY.



alıştırmadan anlatma derdi oyunun en büyük artısı bana sorarsanız. "İçinde yaşadığınızı hissedeceğiniz bir dünya" tabiri vardır ya, direkt o. Her şey mantıklı, düzgün ve detaylı anlatılmış, dünyanın ve karakterlerin detaylarına gösterilen özen akıl kaçırtacak seviyelerde. Bizim ekip zaten bizim ekip, onlar dışında önemseyeceğiniz çok karakter var ama hadi onları da geçtim, mekânlar onlarca NPC'yle dolu. Suratsız dükkân sahibi, yeni sevgili olmuş bir çift, balıkçılık meraklısı bir soylu, radyo sahibi... Her birinin kendi dertleri var ve hikâyede bir şeyler olduğu zaman herkesin söyledikleri değişiyor, hayatlarında dünden bugüne ne farklılaşmış onları dinliyorsunuz. Şehirlerde dolanıp milletle konuşmayı sevenler için hastalık bu oyun resmen. Ha bana ne derseniz dinlemezsiniz, hikâyeyi ilerletirsiniz o da ayrı mesele.

Ve bir, ve bir ki üç dört

Uzun uzun anlatıyor derdini oyun dedim ya, altını çizmem gereken bir konu oyunun temposu. Mesela bir diğer yaklaşık 100 saatlik JRYO olan *Persona 5* gibi über dinamik olmak gibi bir derdi yok *Trails of Cold Steel*'in. Ama öte yandan muhabbetleri aşırı uzatarak veya çok grinding'e bağlayarak da geçirmiyor süresini (atıyorum *Star Ocean* gibi). *Persona 5* gibi oturayım 15 saat oynayayım oyunu demezsiniz ama bayıp bırakmazsınız da, tempo güzel dengelenmiş. Oturup 3-5 saat oynayayım, sonraki hafta biraz daha oynarım şeklinde yaklaşılası bir yapım yani. Ha bazen biraz ağırlaştığı oluyor temponun doğrusu, onu da inkâr edemem ki bu da zaten oyunun nadir eksilerinden.

Persona demişken, *Trails of Cold Steel, Persona* serisinden bayağı bir ilham almış, değişik bir oyun tecrübesi sunuyor. Bir sosyal hayat meselesi söz konusu. Daha doğrusu şöyle anlatayım, oyun birkaç segmente ayrılmış durumda. Bir gün okuldayız, arkadaşlarımızla konuşup aramızdaki bağı güçlendiriyoruz (ve bu güçlenen bağlar bize savaşlarda fayda olarak geri dönüyor), bir gün gizemli eski bir binayı araştırıyoruz, bir diğer gün de saha eğitimi için ülkenin farklı farklı bölgelerine yollanıyoruz. Bu döngünün dışına çıkmak, farklı şehirlere veya kırsallara gidip şöyle bir turlamak falan mümkün değil, çizgisel bir oyun *Trails of Cold Steel* ama bu bahsettiğim segmentlerde size sundukları zaten fazla fazla yeterli.

Yok öyle dümdüz dalayım falan

Çok güzel de bir savaş sistemi mevcut. Sıra tabanlı ancak pozisyon almanın, alan hasarlarının vs. merkezde olduğu değişik bir sistem bu. Diyelim 3 tane düşman var, ikisini etkileyecek bir alan hasarı yapacaksınız, üçüncüsüne başka bir karakterle sümsük yapıştırıp o alanın içine sokabilmek gibi atraksiyonlar mümkün. Veya alan saldırısı yapan tiplerle karşı karşıyasınız diyelim, savaşan karakterlerinizi alanın dört bir tarafına dağıtıp bu alan saldırılarının etkisini minimuma indirmek gibi stratejilere başvurabiliyorsunuz. Hangi karakter hangi build'le savaşa girsin kısmı zaten süper detaylı. Hani sıra tabanlı deyince eski *FF*'lerin karşı karşıya durup sırayla birbirine vuran iki grup sistemi geliyorsa aklınıza (ki o sistem de iyi kurulduğu zaman muhteşemdir, o ayrı) bunun çok farklı olduğunu bilin istedim. Yine de 1-2 duruma uygun belli 1-2 strateji geliştirdikten sonra fazla üzerinde oynamanızın gerekmeyeceğini, oyunun genel olarak kolay olduğunu belirtmem gerek (büyü yapma aralığını azaltan bütün her şeyi Rean'e verip otuz Fire Bolt üst üste sallamak candır).

Sayfaların sağındaki solundaki görsellerden oyunun çok da büyük bütçelerle yapılmadığı dikkatinizi çekmiş olabilir. Evet, dev bir ekip tarafından yapılan büyük bir prodüksiyon değil *Trails of Cold Steel*. Grafikler teknoloji harikası değil, müzikler güzel olsalar da çok azlar ve çok tekrar ediyorlar, seslendirme müthiş ancak her yerde yok, çevre tasarımları üzerlerinde aşırı uğraşılmadığını belli ediyor vs. Bunlar gözüme battı mı peki benim? Hiç de batmadı gerçekten. Yapımcılar elindeki kaynağı daha da fazla yazmaya ve dünyayı, hikâyeyi, karakterleri detaylandırmaya harcamak istemişler, çok da doğru bir karar vermişler.

Nedir, ne değildir?

Şöyle genel bir çerçeve çizerek toparlamaya çalışayım. *Trails of Cold Steel* dağları yıkan, übersonik bir oyun değil. JRYO'larla içli dışlı değilseniz türe başlamak için de en uygun oyun sayılmaz. Çok aşırı uzun bir kere ki bu daha üçlemenin ilk parçası. Ben şahsen zaman darlığımdan ötürü ikinci ve üçüncü parçaları oynamayı düşünmüyordum ki oyunun sonları öyle şahaneydi ve devamını öyle merak ettirdi ki artık kaçarları yok, bir şekilde oynanacaklar. Ama dergide incelemelerini beklemeyin, bir dahaki sefere böyle hemen oynayıp yazmayacağım, aylara yayacağım ve evet zaten 3 ay geçtiğinin farkındayım. Uzun oyun, ben ne yapayım?

Toparlamaya çalışayım dedim olmadı. Yani diyeceğim odur ki türü seviyorsanız ve türün en kallavi oyunlarından birini oynamak, yaratılmış en detaylı oyun dünyalarından birine dalmak istiyorsanız hiç çekinmeyin.

KAHRAMAN-LARIN EFSANESİ

The Legend of Heroes ismini bulan süper yaratıcı kişiliğe buradan tebriklerimi göndermek isterim her şeyden önce. Çok karışık bir külliyatı var 80'lerden beri süre-gelen The Legend of Heroes şemsiye mar-kasının. Kimi bağımsız kimi diğerleriyle alakalı içindeki oyunların. Me-sela Trails of Cold Steel üçlemesi, Trails in the Sky serisiyle bayağı bağlantılıymış. Ben o üçlemeyi oynamadım ve bir eksikliğini de hissetmedim. Siz de çok kafanıza takmayın derim. Üçleme bu arada Trails of Cold Steel. Üçüncü oyun Japonya'da PS4'e yeni çıktı. İlk iki oyunun PC uyarlamaları da yeni (ve gayet iyi) yapılıyor. Yıl bitmeden ikinci oyun da PC'ye çıkacak. Üçüncüsü de elbet gelecektir.



+

- Detaylı dünyası
- Hikâye ve karak-terler özenle yazılmış
- Oyun süresi yeterli
- Farklı farklı seg-mentleri olması oy-nanışı çeşitlendiriyor
- Savaş sistemi gayet güzel
- PC port'u şahane
- Seviyorum Laura kız seni!

−

- Grafik ve müzikler oyunun büyük bir prodüksiyon olmadı-ğını hissettiriyor
- Tempo bazen fazla düşüyor
- Sosyal bağ sistemi diğer malum serideki kadar gelişmiş değil

7+

SON KARAR

Türü sevmiyorsanız bulaşmayın, türü seviyorsanız daha da çok seveceksiniz, öyle enteresan bir oyun.



TÜR: RYO **YAPIM:** Ubisoft San Francisco **DAĞITIM:** Ubisoft **DİJİTAL İNDİRME:** 178 TL (Playstore), 209 TL (Steam), 269 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ **DAHASI İÇİN:** southpark.wikia.com

EGE SAĞIN

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

Ayrı gayrıya gerek yok, hepiniz esholsunuz!

Captain America ve Iron Man arasındaki çekişmeyi amansız buluyorsanız tekrar düşünün! Çekişmenin hası Coon and Friends ile Freedom Pals arasında asıl! Önceki sezonlarda oynadıkları masum oyunlar, Netflix dizileri ve sinematik evrenlerin hayatımıza girmesiyle bambaşka bir seviyeye taşınıyor. The Coon, yani Cartman'ın önderlik ettiği Coon and Friends bölünmüştür. Ayrılan grup Freedom Pals adında kendi grubunu kurmuş, Professor Timothy önderliğinde kendi süper kahraman markalarını yaratmaya çalışmaktadır. İlk iş mi? Kayıp kediyi bulup 100 dolarlık ödülü kapmak ve ilk dizilerini finanse etmek. Böylece her iki grup da kediyi aramaya başlar ve olaylar gelişir...

İşte *The Fractured But Whole* bu hikâyeyle başlıyor. *The Stick of Truth*'un başarısının ardından heveslenmiş olsam da oyunu Obsidian'ın geliştirmeyeceğini, Ubisoft San Francisco'nun bu sorumluluğu üstlendiğini duyduğumda korkmaya başlamıştım. Müjdemi isterim! İlk oyundan daha iyi bir dövüş sistemi geliştirmişler! Geri kalanı zaten Trey Parker ve Matt Stone'un yazarlık yeteneği... Sonuç olarak endişelenmeyin, oyun olmuş.

Karakterimiz yine kasabaya taşınan yeni çocuk. *The Stick of Truth*'un sonunda kasabaya geliyor ve son savaş anlarında Cartman'ın bir anda süper kahramancılık oynamak istemesi sonucu kendini Coon Lair'da, yani Cartman'ın bodrum katında buluyor. İşte burada ilk sınıf seçimimizi yapıyoruz. İlk diyorum çünkü diğer kahramanların aksine bizim karakterimiz, Cartman'ın bize acımasına sebep olan geçmişinden ötürü daha fazla sınıf alabiliyor. Üstelik dilediğimiz zaman yine Coon Lair'da masaya oturup başka bir sınıf seçebiliyoruz. Ancak her sınıf seçiminde çocukluğumuza gidip, Cartman'ı üzen o berbat geceyi yeniden yaşamamız gerekiyor. Tabii Cartman'ın anlattığı bu sahnelerde onun ne kadar cahil olduğunu bir kez daha görüp kopacağınızı söylememe gerek olmasa gerek.

Bu sefer sınıflar fantastik edebiyattan değil çizgi romanlardan fırlama. Mutantlar, süper kahramanlar ve Iron Man gibi teknolojiyle savaşan karakterlerden esinlenilmiş. Toplam 12 sınıf ve her sınıfın dörder tane saldırısı var. Tabii sadece bizim için. Takım arkadaşlarımızın sınıfları önceden belirli ve bizimle aynı olsa da saldırılar



kendilerine özel, bu da ciddi bir taktiksel çeşitlilik sağlıyor. Bununla da kalmıyor, birbirinden eğlenceli sahnelere ve muhabbetlere sebep oluyor.

Benim adım Cartman, dayak yemeyi severim

Dövüş sisteminin geliştiğini söylemiştim, biraz daha açayım. Zaman zaman bazı görevlerde hikâye gereği kısıtlamalar olsa da temelde dört kişilik bir partimiz oluyor. Yani yeni çocuk ve üç arkadaşı. Savaş alanında ızgara sistemi var ve her saldırı farklı yönlerde, farklı etkilerle yapılıyor. Bir saldırı sadece çapraz yönlere saldırırken bir diğeri sadece ileri ve geri saldırıyor gibi. Bu yüzden parti kurarken bunlara dikkat etmek gerek. Savaşta en tepedeki çubuk dolduğunda herhangi bir karakterle ultimate saldırı kullanabiliyorsunuz. Her saldırı karaktere özel ve kısa bir sahneyle ortaya çıkıyor. Özellikle Cartman'ın süper kahraman markasıyla dergi kapakları, TV röportajları ve ödül törenleri hayal ettiği saldırısı şahane.

Bir diğer ayrıntı da yeni eşya sistemi. Silah, zırh vs. yok. Sonuçta süper kahramanız, zırh giysek ne süperliğimiz kalır? (Evet sana diyorum Tony Stark, sen süper falan değilsin!) Bunun yerine artifact sistemi getirilmiş. Seviye atladıkça onlar için alanlar açılıyor ve sonunda 8 taneye kadar artifact taşıyabiliyoruz. Bunlar hem ortalama "might" seviyenizi artırıyor hem de ayrı ayrı istatistiklerinizi geliştiriyor. Bitmedi! Bir de takıma bonuslar veriyor. Ultimate özelliğin hızlı dolması, yanma ya da kusma gibi zamanlı etkilerin daha fazla hasar vermesi gibi... Bu bonusları, takım arkadaşlarımızı ve kullandığımız sınıf ve saldırıları birbiriyle uyumlu seçmek de oyunun stratejik kısmının bir parçası. İsimleri, açıklamaları ve şekilleri de South Park tarihinden göndermelerle dolu ayrıca.

Pırtlata pırtlata gelin çocuklar

Dövüş sisteminin dışında yaptıklarımız hemen hemen aynı. Kasabada dolaş, bulmacaları çöz, yan görevleri yap, düşman döv vb. Son maddeyle ilgili güzel bir detay, rastgele saldıran düşmanlardan kaçmanın artık çok daha kolay olması. En büyük süper gücü, tabiri caizse, osurmak olan karakterimiz basitçe pırtlatarak ya da çatapat fırlatarak düşmanı sersemletebiliyor. Bunun üzerine saldırarak dövüşte avantaj kazanabilir ya da yolunuza devam edebilirsiniz (ve bu cümleler size tuhaf geliyorsa herhalde hiç South Park izlememişsiniz demektir).

Kasaba yine harika aktarılmış. Dizinin ruhunu birebir yansıtıyor ve her yerden göndermeler fırlıyor. 21 sezonluk maceranın izlerini etrafta görebilmek çok güzel. Sokağın ortasında altıncı sınıfların suratına pırtlatıp onları döverken bir anda "ARABA!" sesiyle dövüşü bırakıp aslında oldukları



OYNAMADAN İZLEMELİ

Bu oyundan keyif almak için South Park'a hâkim olmanız ve tabii South Park'ı sevmeniz gerekiyor. Peki ya hakkını vererek oynamak için? İşte bunun için de sezon 19 ve 20'yi mutlaka izlemelisiniz. Oyundaki temaların, göndermelerin ve mekânların çoğu bu iki sezondan. Halen devam eden sezon 21'in dördüncü bölümü de oyunun altyapısını hazırladığı için izlenmeli.

OYUNDAN ALACAĞINIZ ZEVKİN ARTMASI İÇİN SOUTH PARK'A AŞİNA OLMANIZ ÖNEMLİ.



KANKA GÜÇLERİ

South Park'ta dolaşırken karşılaşacağınız bulmacaları çözmek için "kanka güçlerini" kullanmanız gerekecek. Spoiler olur diyorsanız bu kısmı görmezden gelin.

DİYABET ÖFKESİ: Şeker tüketince insanüstü güçlere kavuşan Captain Diabetes'in kanka gücü. Cartman ona annesi doğum sırasında pırt yaptığı için diyabet olduğunu söylediği için yanında osurulmasından rahatsız oluyor. Biz de güçlü popomuzla suratına kallavi bir hava akımı göndererek onu öfkelendirip o diyabetik gücünü ortaya çıkarıyoruz. Tıpkı yeşil bir süper kahraman gibi... Yeşil demişken, tabanı yeşil renkte olan ağır eşyaları devirmeye yarıyor bu güç.

PIRT SÜPÜRGESİ: Toolshed lakaplı Stan babasının yaprak üfleyicisiyle bize yardımcı oluyor. Rüzgârının kaynağı mı? Söylememe gerek yoktur sanıyorum. Bu kanka gücünü kullanarak tıkalı boruları açabiliyor ve geçmemize engel olan lavları (yere serpilmiş, ayak katili kırmızı lego parçalarını) süpürebiliyoruz.

ÜFÜRÜKTEN TAYYARE: Human Kite, yani Uçurtma Adam Kyle'ı sırtımıza alıp yellene yellene erişilmesi güç yerlere sıçrıyoruz. Bu gücü kullanabileceğiniz yerler rüzgâr gülleriyle belirtiliyor.

ELEKTROPIRT: Professor Chaos, yani Butters, hamster'ını bizim için feda ediyor. Oyuncak kanat taktığımız bu masum hayvancık bedenimize yerleştirildikten sonra (travmalarla dolu bir oyun...) pırtlatmak suretiyle açık elektrik sistemlerine fırlatılıyor. Böylece sisteme kısa devre yaptırıp bulmacayı çözüyoruz.







Süper kahramanlar kutsalınızsa bu alık arkadaşlar sıklıkla kalbinizin kırılmasına neden olacak.







ZAMAN PIRTLARI

Oyunun ve yeni çocuğun en dikkat çeken özelliği bunlar. Çocuk o kuvvetli poposuyla öyle bir salıyor ki zamanda yırtık oluşturabiliyor. Savaşırken uzun cool-down'lara sahip olduklarını belirtmek gerek. Morgan Freeman'ın sattığı Meksika yemekleri ve kendisinin rehberliğiyle elde ettiğimiz bu güçlerden dilediğimiz zaman kullanabildiklerimiz şu şekilde:

GLITCH: Kısa süreyle zamanı geri almaya yarıyor. Savaş sırasında düşmanın turunu iptal edebiliyoruz. Hasar vermiş bile olsa tur animasyonu bitmeden önce kullanılırsa bu hasarlar da geri alınıyor. Taktiksel kullanıldığında, özellikle ilk boss dövüşlerinde çok işe yarıyor. Bulmaca çözerken de kırıp döktüğümüz bazı eşyaları eski hallerine ya da yerlerine getirmek gibi bir işlevi var.

SUMMON: Geçmişten bir halimizi çağırıyoruz ve üç tur boyunca o anki yetenek setimizle savaşıyor. Yalnızca savaşlarda kullanılabiliyor ve çok çok faydalı.

PAUSE: Yine adı üzerinde, zamanı donduruyoruz. Savaşırken 8 saniye boyunca savaş alanında özgürce dolaşıp düşmanları yumruklama imkânı tanıyor. Bu yumruklar bana fazlasıyla zayıf geldiği için neredeyse hiç kullanmadım. Asıl işe yarayan yanı bulmaca çözümünde. Elektrik ya da ölümcül gaz gibi engellerin içinden zamanı dondurup geçerek arkalarındaki tuşlara basmak, eşyaları almak gibi imkânlarımız oluyor.



küçük çocuklar gibi kaldırıma çıkmaları ve söve söve geçen araba gidince yola geri çıkıp dövüşe devam etmeleri... Bunun gibi ufak ayrıntılar her şeyi canlı hissettiriyor.

Düşman grupları ayrı şahane. Raisins kızları, altıncı sınıflar, yoldan çıkmış polisler, ninjalar, evsizler ve... CRAAAB PEOPLE CRAAAAAB PEOPLE! Rastgele dolaşırken bunlarla kapışıyoruz ama yan görevlerde ve ana görevlerde çok özel düşmanlarımız oluyor. Örneğin arkada Kyle's Mom's a B... şarkısının melodisiyle Kyle'ın annesiyle savaşmak harikaydı. Ya da Butters'a ev hapsi vermeye çalışan babasıyla... Zaten oyunun en güzel yanı boss dövüşleri. İster Butters'ın babası olsun ister şişman bir striptizci, tüm boss'ların özel saldırıları ve mekanikleri var. Turunuzu hızlı kullanarak zamanlı saldırılardan kaçmak, bir noktadan başka bir noktaya ulaşmak ya da düşmanlarımızı savaş alanının belli noktalarına itmek gibi... Acele etmezseniz şişman bir striptizcinin devasa poposu altında hayatınızı kaybedebilirsiniz (Immm... bu cümleler hakkında dediğimi hatırlıyorsunuz, değil mi?).

Boss savaşlarının güzelliğine güzellik katan bir ayrıntı da söyledikleri sözler. Üstelik bu onlarla sınırlı değil. Takım arkadaşlarımız saldırırken kahraman kimliklerine uygun laflar ediyorlar ve o sırada partideki karakterler arasında doğru bir kombinasyon varsa birbirlerine laf sokmaktan da eksik kalmıyorlar. Örneğin Mosquito, sivrisineklerden bulaşan Zika virüsüne gönderme yaparak saldırdığında Kyle "Abartma şunu, bulaşıcı hastalıklar departmanını peşimize takmak istemeyiz!" diyor. Daha komikli atışmaları söylemeyeyim, anı yaşayıp keyfini çıkarın. Yalnızca size tavsiyem bu konuşmalara dikkat etmeniz. Çok güzel espriler saklı.

Kasabaya sosyal adalet geldi

Savaş konuşmalarıyla ilgili bir ayrıntı daha var ki 19. sezonun temasını gözler önüne seriyor. Zaten o temanın oyun boyunca işlendiğini çok görüyoruz. Sosyal Adalet Savaşçıları (SJW), politik doğruculuk ve ayrımcılık konularından bahsediyorum. P.C. Principal karakteri, yeni çocuğa "microaggression" dersi verip politik doğruculuk konusunda bilinçlendiriyor. Böylece dövüş sırasında rakibimiz bu tarz bir laf ederse bonus saldırı yapabiliyoruz. Okul danışmanı Mr. Mackey'se cinsiyetimiz ve cinsel yönelimimiz hakkında tuhaf konuşmalar yapıyor. Bir yanlışlık yapmayayım, hassas olayım diye şekilden şekle girerken istemsizce rahatsız oluyorsunuz. Zaten oyun boyunca cinsel kimliğinizi, etnisitenizi, dini inancınızı ve hatta ekonomik statünüzü bile belirleyebiliyorsunuz. Bu yan görevler de o temanın bir devamı ve genellikle çok keyifliler. Hatta dini inancınızı seçtiğiniz yan görevde Kanye West'in gey balık haliyle karşılaşacağınızı müjdelemek (!) isterim.

Yanlış anlamayın, South Park ekibi bu konularda hassas olmak gerekmediğini düşünmüyor. Yalnızca abartılmasını, politize edilmesini ve bireysel amaçlar için kullanılmasını eleştiriyor. 19. sezondaki PC ekibinin ne amaçla politik doğruculuk yaptığını hatırlayanlar ne demek istediğimi anlayacaktır. Parker ve Stone için siyah ve beyaz yok. Bu yüzden bizlere hicvin ve bel altı esprilerin dibine vurarak harika bir





Daha fazla insana South Park sevdirme oyunu değil Fractured But Hole, SP sevenlere bir oyun.

19 ve 20. sezonları izlemeden oynamayın, tadı çıkmaz.

SENARYO EKİBİ BU KADAR YARATICI VE TECRÜBELİ OLUNCA HATALARIN ÖNEMİ KALMIYOR

gri alan sunuyorlar. Tweek ve Craig'in eşcinsel ilişkisi oyunda önemli yer tutuyor. İlişkilerini kurtarmaya çalıştığımız bir yan görev ve bir de onları içeren yaoi resmileri topladığımız toplama görevi var. Polis teşkilatına ve ırkçılığa değinmekten de kaçınmamışlar. Yan görevlerde size siyahi vatandaşları komik suçlamalarla dövdüren polislerin gerçek yüzünü ana hikâyede göreceksiniz. Cinsiyet seçimi vb. noktalardan sonra da redneck diye tabir edilen ırkçı Amerikan köylüleri gelip sizi dövmeye çalışacak. Yani oyun taraf tutmuyor, sadece gördüğünü hicvediyor.

Buralar bir kötü koktu

Oyunun üç temel sıkıntısı var. Birincisi crafting sistemi sırf laf olsun diye konulmuş gibi. Parçaları toplarken isimlerindeki göndermeler ve espriler sizi mest edecektir ama özellikle can dolduran ya da ölü dirilten eşyaları yapmak için gerekli bazı malzemeler neredeyse hiç bulunmuyor ve satın almak gerekiyor. E o zaman direkt onları satın alsak sadece? Neden uğraşıyoruz ki? İkinci sıkıntıysa dolaşmakla ilgili. Tamam kasaba güzel, tamam canlı hissettiriyor ama her kanka gücü açtığımda önceden bulup geçemediğim bulmacayı (ki bulmacalık bir şey de yok aslında, sadece doğru güç gerekiyor) yapmak için kasabada yürümek çok sıkıcı. Hızlı ulaşım sistemi var ama o noktalar yeterli sıklıkta olmadığı gibi sanki özellikle uzağa konulmuş. Üçüncü ve son sıkıntı PC sürümüyle alakalı. Uplay gereksinimi, sürekli online olma zorunluluğu, Denuvo gibi kullanıcı düşmanı DRM sistemi olması epey eleştirilmiş. Ayrıca Steam kullanıcıları optimizasyon sorunları ve bug'lardan da söz ediyor. Ben PS4'te ilk gün yaması gelmeden önce oynadığım halde hiçbir sıkıntıyla karşılaşmadım, PC'de oynamayı düşünüyorsanız buna dikkat etmenizi öneririm.

Sonuç olarak dövüş sistemiyle ilk oyunun üzerine koyan ama çevreyi dolaşma açısından ilk oyundaki sıkıntıları aşamayan bir oyunla karşı karşıyayız. South Park sevenlerin bu oyunu sevmeyeceğine inanmıyorum. %100 bitirmem 25 saat sürdü ve dolu dolu, kahkahalarla geçen bir 25 saatti. Üstelik ana hikâye de kuvvetli ve beklenmedik sürprizlerle dolu. Diziyi sevenlere mutlaka tavsiye ediyorum. Oynarken camları açmayı ihmal etmeyin.





- Harika mizah ve doyurucu senaryo
- Sürüsüyle gönderme var
- Boss dövüşleri müthiş
- Seslendirmeler zaten...

—

- Crafting sistemi biraz gereksiz
- Aynı yerleri tekrar tekrar gezmek sıkabiliyor

8+

SON KARAR

Bir hiciv resitali.





Savaş alanı bunun dört katına kadar çıkabiliyor.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Codemasters Birmingham ○ **DAĞITIM:** Codemasters ○ **DİJİTAL FİYATI:** 89 TL (Steam), 209 TL (PSN), 180 TL (XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-f1



Şampiyonluk yarışına tam gaz oyunda devam edilebilir bu yıl.



F1 2017

Gamepad'imde canlanır koskoca mazi...

BURAK EKEN

Son 5 yılın en zevkli F1 sezonundan selamlar! Çok özlemiştik yahu! Ferrari yeni kuralların yarattığı fırsatla nihayet Mercedes'le rekabet edebilecek bir araba yapınca, Red Bull da kendini unutturmayınca F1 şanlı günlerine geri döndü. Ah bir de Honda düzgün bir motor yapabilseydi de bu curcunanın içinde Alonso da olsaydı... Neyse, seneye artık...

Bu yıl F1'de otomobil devrimi yaşandı. Yeni kuralların getirdiği tasarımlarla hem aerodinamik yol tutuş hem mekanik yol tutuş arttı ve tarihin en hızlı F1 araçları ortaya çıktı. Böylesine büyük bir değişimin oyunda nasıl bir hissiyat vereceğini çok merak ediyordum. İlk sürüşte oyun arcade'leşmiş gibi bir his verdi. Fakat bu his, oyunun değil yeni araçların verdiği bir histi. Zira bu araçların performansı o kadar üstün ki; F1'deki birçok viraj bu yılki araçlarla tam gaz geçilebildikleri için artık düzlük olarak adlandırılmaya başlandılar. Yani F1 araçlarının gerçeği biraz arcade'leşti zaten.

Oyunun o ilk afallamanın ardından yaşattıklarıysa muhteşem. Onlarca yıldır F1 oyunları oynuyorum; F1'in yakın geçmişindeki her aracı kullandım, her piste çıktım. Bütün pistleri, virajlarının fren noktası, apeksi, çıkışındaki gazı kökleme bölgesine kadar santim santim ezbere bilirim. Ancak 2017 araçları o kadar güçlü ki bütün ezberlerini silip pistleri yeniden öğrenmen gerekiyor. Pilotların sezon başından beri yaşadıkları tatlı bir sorunsalı *F1 2017*'nin oyuncuya bu kadar iyi yansıtması hem F1'le aramdaki bağı, hem de Codemasters'ın yaptığı işe saygımı güçlendirdi.

Yiğidin harman olduğu mod

Codemasters'a saygımı artıran bir diğer noktaysa "yahu zaten bu sene F1 toparlandı, hem araçlar çok güzel hem rekabet var, milletin ilgisi yoğun, ne yapsak satarız bu yıl" diye 10 tane yeni araba koyup çıkarmak yerine, oyunu tek başına sattırabilecek kadar sağlam bir mod hazırlamaları. Evet; klasik araçlar!

F1 2013'te de klasik araçları eklemişlerdi ama o zamanki klasik araçlar o kadar eskiydi ki, 50'li yaşlardaki insanların dahi çocukluk hatırası olarak zar zor hatırlayabilirlerdi. Şimdiyse oyunun hedef kitlesinin yaş ortalamasına uygun olarak 90'ların ve 2000'lerin (ağırlıklı olarak son 15 yılın) en ünlü araçlarını koydular ve hepimizi kalbimizden vurdular!

Neler yok ki... Senna'nın efsanevi 88 Mclaren-Honda'sından Schumi'nin bütün rekorları kırdığı F2004'üne, Hakkinen'in 98'de ilk şampiyonluğunu aldığı Mclaren-Mercedes'inden Alonso'nun Schumacher'i geçerek şampiyon olduğu 2006 Renault'suna, bugün şampiyonluk yarışı veren Hamilton ve Vettel'in ilk şampiyonluklarını aldıkları araçlara kadar daha sayamadığım nice yakın tarih efsanesi kullanımımıza sunuluyor F1 2017'de. Özellikle 2000'lerdeki araçları, yani hem izlediğim hem eski oyunlarda defalarca kullandığım araçları günümüz oyun teknolojisinde yeniden kullanmak harika hissettirdi.

Üstelik araçları öyle kuru kuru bırakmamışlar; bu araçların tadına doyabileceğimiz onlarca yeni yarış türü ve turnuva da eklemişler. Eski F1 oyunlarındaki antrenman, grand prix, sezon ve kariyer modlarının yanında bu kez birçok seçeneğimiz var yani. Hem klasik araçlarla hem modern araçlarla oynanabilen bu etkinliklerle birlikte *F1 2017*'nin verdiği keyif ve oynanış süresi bugüne kadarki bütün F1 oyunlarından daha fazla olmuş.

F1 2017'DEKİ KLASİKLER

1988 McLaren MP4/4 ■ 1991 McLaren MP4/6 ■ **1992 Williams FW14B** ■ 1995 Ferrari 412 T2 ■ **1996 Williams FW18** ■ 1998 McLaren MP4-13 ■ **2002 Ferrari F2002** ■ 2004 Ferrari F2004 ■ **2006 Renault R26** ■ 2007 Ferrari F2007 ■ **2008 McLaren MP4-23** ■ 2010 Red Bull RB6

#10GZ



2007'nin unutulmaz Brezilya GP'sinde Kimi Raikkonen şampiyonluğa ulaştıktan günler sonra Oyungezer yayın hayatına başladı. Bugün Oyungezer'in 10'uncu yaşını kutlarken Kimi'nin o şampiyonluğu hâlen Ferrari'nin son şampiyonluğu olarak tarihteki yerini koruyor! İşte Ferrari'nin şampiyon olan o son arabası F1 2017'de kontrolümüzde. Derginin 10'uncu yıldönümünde Ferrari'nin de 10 yılda nereden nereye geldiğini kıyaslayabilirsiniz.



+

- F1'deki araç devrimini iyi yansıtmış
- Klasik araçlar
- Yeni yarış ve turnuva türleri
- Grafikler şahane
- Kariyer modu daha da detaylı...

−

- ...Fakat yüz ve kask özelleştirmelerinde hâlâ yeteri kadar seçenek yok
- Bazı klasik araçların (V10 motorlu) sesleri gerçekçi gelmedi
- Honda oyunda da kötü :(

9

SON KARAR

Yıllar sonra dönüp baktığımızda "gelmiş geçmiş en iyi F1 oyunu" kıyaslamasına sokabileceğimiz kadar sağlam bir oyun.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Reikon Games ○ **DAĞITIM:** Devolver ○ **DİJİTAL FİYATI:** 31 TL (Steam), 78 TL (Playstore), 59 TL (PSN), 56 TL (XBL)
○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/ruiner/

RUINER

Tarzım şekil, önümden çekil

ESER GÜVEN

Seviyorum seni be Devolver Digital! Sen de olmasan böyle orijinal oyunlarla karşımıza çıkan stüdyolara destek veren yayıncıların sayısı iyice azalacak valla. Oyuncuyu 2091 yılına, inanılmaz tarz bir Rengkok şehrine götüren, harika bir cyberpunk teması içerisinde dijital (KILL) dünyanın esir aldığı insanları ve psikopatları gözler önüne seren *Ruiner*'la ağzının tadını bildiğini bir kez daha gösterdin.

Rengkok adeta Blade Runner filminden fırlamış gibi duran bir şehir. Cyberpunk'ta sıkça değinilen bir unsur olan sibernetik geliştirmelere sahip insanlarla dolu sokaklarda acımasız bir suikastçı rolünü üstleniyoruz. Yüzümüzü görmüyoruz oyunda, çünkü (THE) kafamızda bir vizör var. Bu vizör hislerimizi karşımızdakilere anlatmamızda yardımcı oluyor, karşınızda kafasında gülen surat emojisi beliren birini görseniz muhtemelen siz de yabancılık çekmezsiniz. Zaten dünyamız da yavaş yavaş o noktaya doğru gitmiyor mu, normal sohbetin yerini emojilerin almaya başladığının farkında değil misiniz?

Biri beni hacklese uyuz olurdum

Oyunun en başında (BOSS) anlıyoruz ki kafamızdaki vizör bizi savunmasız bırakmış aslında. Wizard ismindeki bir hacker beynimizi hacklemiş ve bizi BOSS'u öldürmeye ikna etmiş. Tek bir düşüncemiz var, o boss her kimse onu öldürmek. Önümüze çıkanları düşünmeden öldürüyoruz. Kiminin kafasını beyzbol sopasıyla dağıtıyoruz, kiminin beynini pompalı tüfekle yere akıtıyoruz. Oyunun neredeyse her anı böyle bol kanlı ve bol cinayetli geçiyor işte. Boss'a ulaştığımızdaysa HER ismindeki bir kız duruma müdahale ediyor ve bu sayede hacklenmiş olduğumuzu öğreniyoruz. Artık (KILL) hedefimiz bize bunu yapan şahsı yakalamak: Boss'u unut, Wizard'ın peşine düş.

Ben bir ara *Crimsonland*'i elimden bırakamazdım. O kuşbakışı aksiyon oyununda daracık ekranda üzerinize dalga dalga gelen yaratıklardan bir yandan (HIM) kaçmaya, diğer yandan onları öldürmeye çalışmanın heyecanı çok acayipti. *Ruiner* için *Crimsonland* ile *Hotline Miami*'nin aşk çocuğu desem gayet de güzel olur valla. Hem vahşi, hem gerici, hem inanılmaz hızlı. Oyun boyunca aksiyonun dibine vuruyoruz.

Üzerinize nefes bile aldırmadan gelen düşmanların çok farklı (KILL) tipleri var ve siz de karma puanı toplayıp seviye atladıkça bu düşmanların yeteneklerine karşı kendinizi geliştirmeye başlıyorsunuz. Şunu da söylemem lazım, bu dalgalar sırasında zırt pırt ölüyor, hatta bazen klavyeyi yumruklamak istiyorsunuz. Ama oyun sizi bu rage quit'e karşı uyarıyor, o yüzden oyunu çat diye kapamak yerine öfkenizi kontrol altına alıyor ve (THE) öldüğünüz anın sadece bir süre öncesinden tekrar deniyorsunuz. Ve tekrar. Ve tekrar. Hele ki gamepad'le oynamaya kalkarsanız eyvah eyvah diyorum.

Peşine düşüp kafasından vururdum

Oyun ışıklı (ve bol kırmızılı) grafikleri ve bana *Lumines*'i hatırlatan elektronik müzikleriyle "tarzım ben" diye bağırıyor adeta. Düşmanları öldürmeye (BOSS!) çalışırken bu müziklerin de etkisiyle iyice gaza geliyorsunuz ama asıl heyecan boss'larla karşılaştığınızda tavan yapıyor. *Borderlands* misali ekrana gelen tanıtım resimleri, yavaş yavaş öğrendiğiniz hareket kalıplarıyla adeta bir *Dark Souls* dokunuşu hissediyorsunuz. Silahların çeşitliliği de çok güzel, özellikle de alev silahlarıyla adam kızartırken *Syndicate* günlerim gözümün önünde canlandı.

Ancak oynanışın bu kadar kuvvetli olduğu bir oyunda hikâye anlatımının eksikliği de çok dikkat çekiyor. Karakterler seslendirilmiş olsa bile atmosfere inanılmaz etkisi olurdu; ama okumamızı gerektiren diyalogların da çoğunlukla sıradan (KILL) olduğunu söylemem gerek. "Senle ben farklı değiliz aslanım" gibi cümleler böyle orijinal bir oyuna biraz fazla klişe kaçıyor. Bir de ekrana çok fazla düşman, çok fazla efekt, çok fazla kan - gözyaşı girince performansta düşüşler oluyor ki bu düşüşler yüzünden öldüğünüzde Devolver'ın tavsiyesini unutup "başlarım böyle işe" diyerek Alt+F4'e basabiliyorsunuz. Ben yaptım ama siz yapmayın, sonra pişman olması da var.

Zor oyunlardan hoşlanıyor ve son zamanların (KILL!) en tarz oyunlarından birinde içinizdeki şiddet isteğini gidermek istiyorsanız *Ruiner*'dan daha iyisini bulmanız zor. Ama bu yola baş koyacaksanız da zaman zaman öfke patlamalarına hazır olun, acısını Devolver'dan çıkarmayın.

OYUN GRAFİK STİLİ VE ELEKTRONİK MÜZİKLERİYLE 'BEN TARZIM!' DİYE BAĞIRIYOR.



Rengkok sokakları aslında göründüğünden çok daha hareketli.





+
- Crimsonland kafası
- Geliştirebileceğiniz çok sayıda yetenekle oyun deneyimi kişiselleşiyor
- Müzikler ve grafikler acayip tarz
- Nefes aldırmayan bir yapısı var

−
- Seslendirme eksikliği hissediliyor
- Kontrollere alışmak, hele ki gamepad kullanmak
- Hikâye ve diyaloglar yetersiz, yer yer klişe bile diyebilirim
- Uzun oynayınca sıkıcı olabiliyor

7

SON KARAR
Kısa süre içerisinde cinnet seviyesine çıkmanızı sağlayacak.


win ps4 one

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF WAR

Krul nazg durbatulûk, krul nazg gimbatul...

Can Arabacı

Sauron Tek Yüzük'ü Hüküm Dağı'nın ateşlerinde dövdüğünde ruhunun bir kısmını da bu yüzüğe aktarmıştı. Bu yüzden yüzük onun için önemliydi. Bu yüzden yüzük bu kadar büyük bir kudrete sahipti. *Shadow of Mordor* da Talion ve Güç Yüzükleri'nin yaratıcısı olan Celebrimbor'un benzer bir güce sahip ikinci bir yüzük yapmaya karar vermesiyle bitmişti. *Shadow of War* tam olarak bu noktadan başlıyor: İkinci yüzüğün dövülüşüyle. Ve bu İkinci Yüzük'le birlikte gölgeler içerisinde yapılan, yepyeni bir savaş başlıyor Mordor'da.

İlk oyunun sonuna gelene kadar *Shadow of Mordor*'a bayılmıştım. Nemesis sistemi muhteşem bir düşünceydi; her oyuncuya ve hatta her oynanışa farklı bir tecrübe katmasının yanında Orta Dünya'nın o muazzam atmosferini de gayet güzel veriyordu. Ancak sonlara doğru Tolkien'ın onlarca yılda özene bezene yarattığı evrene ters düşmeye başlayınca ağzımdaki tat biraz bozulmaya başlamıştı. *Shadow of War* duyurulur duyurulmaz "Balrog'la dövüşeceksiniz; Shelob taş gibi; ejderhalar falan var; bir de yeni yüzük dövdük!" şeklinde bilgiler üzerimize akmaya başlayınca düpedüz soğudum oyundan ne yalan söyleyeyim. Hatta bu yüzden yazıya hazırlık olsun diye yazdığım bazı kutularda da ağır bir şekilde giydirmiştim *Shadow of War*'a. Ama öte yandan Monolith'in ilk oyunun zaten gayet iyi olan Nemesis sisteminin üzerine koyacak oluşunu düşündükçe, kale kuşatma videolarını gördükçe heyecanlanmaktan kendimi alamıyordum. Orta Dünya'nın kendisi gibi Aydınlık ve Karanlık arasında ikiye bölünmüş-tüm anlayacağınız. Ancak artık oyunu bitirmiş olmanın verdiği rahatlamayla söyleyebilirim ki, biri olmadan diğeri de varlığını sürdüremiyor; *Shadow of War* da öyle işte. Kusurları olan ama Orta Dünya'yı fethetmenin zevkine varacağınız bir oyun.

Naun i chîr gelair!

Shadow of War bu sefer daha hikâye odaklı olarak çıkıyor karşımıza. İlk oyunda bulunan Trial of Power gibi doğrudan düz aksiyona girdiğimiz modlar gitmiş. Onun yerine oyunun açık dünyası büyümüş, farklı farklı bölgeler ve aksiyonlar eklenmiş. Mekanikler olarak zaten keyifli olan oynanış daha bile zevkli hale gelmiş bu sayede. Mordor'un hiç aklınıza hayalinize gelmeyecek güzelliklerine şahit olmak mümkün oyunda. Minas Ithil'de Gondor'un görkemine, Gorgoroth'ta Hüküm Dağı'nın haşmetine, Seregost'un karlı dağlarına, Cirith Ungol'un dik yamaçlarına ve Núrnen'in yeşilliğine hayran kalmamak mümkün değil. Hepsi de farklı hissiyat uyandırmasının yanında farklı türlerde ork kabilelerine de ev sahipliği yapıyor. Üstelik bu farklı kabileler değişik yeteneklerin yanında kabileye özgü tasarlanmış kaleleri de içeriyor. Ve bu kaleler, ileride de üzerinde duracağım üzere *Shadow of War*'un can damarlarından biri.

Oyun çıkmadan önce de Monolith'in üzerinde durduğu üzere bu sefer Nemesis sistemi çok daha oturmuş bir şekilde karşımıza çıkıyor. Önceden büyük ölçüde düşmanlarımızı şekillendirmeye yarayan sistem bu sefer bizim emrimizdeki orklar için de çalışıyor. Böylece farklı farklı özellikleri olan, rastgele yaratılmış ve sizin yaptıklarınızla biçimlenmiş bir ordu oluşturuyorsunuz. Tabii oyunun ikinci perdesinde; zira Celebrimbor kendi özünü de yeni yüzüğe katmış olduğundan artık "SUFFER ME NOW!" diye suratlarına bağırmak suretiyle orkları sizin yanınıza çekemiyor başta. İleride bu özelliği tekrar kazanıyorsunuz ancak bu sefer de karşınızdaki orku bir kere "damgalamak" onun kayıtsız şartsız size itaat edeceği anlamına gelmiyor. Eğer etki altına aldığınız bir orku çok fazla itip kakar, kan kardeşini katleder, sürekli tersine giderseniz en savunmasız anınızda ortaya çıkıp size ihanet edebiliyorlar. Ve inanın bana, bunu gerçekten çok ters zamanlarda yapıyorlar. Zar zor kazandığım bir











nemesis hikâyeleri

STAKÛGA
Flame of War

Yeni Yüzük'ü dövdükten sonraki ilk ölümümü bu orkun elinden tattım. Bana Kara Kapı'da dövüştüğüm başka bir orku hatırlatıyordu. Zaferinin tadını çıkartırken kendine "Tark Katili" unvanını takmıştı. Minas Ithil'i savunmaya çalıştığım süre boyunca birkaç kere daha karşılaştık. Kimi zaman o beni hazırlıksız yakaladı, bir iki kere de ben onu yaralayıp kaçmaya zorladım. En sonunda yüzünün ve vücudunun yarısını yakarak öldürdüm. Daha doğrusu öldürdüğümü sandım; oysaki Stakûga ölümü aldatmıştı. Artık elinde alevden bir kılıç vardı, vücudunun yarısı yanıktı. Alevlerin içinde tekrar doğduğunu söylediğinde artık yeni bir unvanı vardı: Savaşın Alevi.

Kılıçlarımız bir kez daha karşılaştı. İkimiz de galip gelemedik. Aslında bir nevi iyi de oldu, çünkü şehre geri geldiğimde onu tekrar arayıp buldum. Yeni güçlerim sayesinde artık çok daha kudretliydim. Aydınlık Efendi'nin gücü karşısında diz çöktü; ben de onu korumam yaptım.

En güvendiğim orklardan biri oldu yanan kılıcıyla. Yeri geldi son nefesimi verecekken araya girip hayatımı kurtardı, yeri geldi bana ihanet eden başka uruklar tarafından rehin alındı. Birbirimizi hep kolladık ve son savaşta sırt sırta dövüşürken lanet bir orka nasıl bağlanmış olduğuma ben bile şaşırdım...

Brúz kesinlikle oyunun en eğlenceli ve başarılı karakterlerinden. Yanında yüksek sesle kaleden bahsetmeyin ama.



savaşın ertesinde tam kendimi iyileştirmeye çalışırken hem bana ihanet eden hem de güvendiğim generallerimden birinin boğazını kesen manyaklardan ne çektiğimi ben bilirim.

Nemesis sisteminin bir diğer güzelliği de orkaların güçlü ve zayıf yanlarının artık çok daha çeşitli olması. Gerçekten de birbirinin aynısı iki orku çok çok nadir görmenizi sağlıyor bu. Hatta an itibariyle oyuna harcamış olduğum 70 saatte hâlâ görmediğim ve ancak internetteki muhabbetlerde rastladığım özelliklere sahip olanlar var. İlk oyunun bir diğer eksiği bir yerden sonra yeterince güçlü yetenekleri açtığınızda çok güçlü tek bir hareketi art arda kullanarak karşınızdakileri ağlatabilmekti; bu sefer onun da çaresini bulmuş Monolith. Ork kaptanları artık sizin dövüş stilinize adapte oluyor. Sürekli üzerinden sıçrayıp duruyor musunuz? Bir yerden sonra üzerinden sıçramaya çalıştığınız anda sizi yere yapıştırmaya başlayacaklar. Sürekli bıçak mı fırlatıyorsunuz? O bıçaklardan kaçınmaları çok kolaylaşacak. Hele bir de karşınızdaki "hızlı öğrenen" bir orksa gerçekten de elinizdeki bütün yetenekleri sonuna kadar sergilemeniz gerekiyor, zira bir noktadan sonra ne yapsanız karşılık vermeye başlıyorlar. Bu da sizden çok düşük seviyedeki orkların bile sizi zorlayabileceği anlamına geliyor. En azından benim oynadığım Nemesis zorluğunda öyleydi...

Shadow of Mordor'daki bir süre sonra kaçınılmaz olan rutini kıran bir diğer yenilikse orkların oyunun dünyasında ne olup bittiğinin gerçekten farkında oluşu. Çeşitlilik gerçekten muazzam boyutlarda. Mesela hakkında bilgi edindiğim bir ork iki dakika sonra bana baskın yapıp "Beni soruşturuyormuşsun sağda solda?" diye hesap sordu. Çok fazla grog zehirlerseniz zehirci lakaplı bir ork çıkıp "Ziyan ettin, amatör herif! O kadar çok zehir konulur mu?" diye atar yapıyor, hatta caragor çağırdığınızda beastmaster'ın teki çıkıp "caragor çağırmışsın ama ben geldim" diye giriş yapabiliyor vs. Tüm bunlara sizinle önceki çarpışmalarını ya da kesişmelerini hatırlayıp bunlara yorum yapmalarını da ekleyin… Orkların bu sefer gerçekten kişilik sahibi oldukları kesin. Bu da onları daha çok benimsemenize, daha çok önemsemenize sebep oluyor. Evet, düşmanınız olanları bile. Sonuçta tutup da size serenat yapan bir orku her zaman göremezsiniz, değil mi?

nın gostathar gwaıth bán a gellathar

Sauron'un güçlerine karşı duracak bir ordu kurmaya uğraşmanın yanı sıra farklı dallardan ilerleyen ve bir noktadan sonra istediğiniz sırayla yapabileceğiniz bazı görevler de mevcut. Bu görevler genellikle konuya karışan karakterlerin ana başlığı altına ayrılmış oyun içinde. Gondor görevleri altında Minas Ithil'li Idril ve Baranor'un hikâyesini öğreniyoruz genel olarak. Çok çarpıcı olmasa da özellikle Idril'in karakter gelişimi başarılı aktarılmış görevler boyunca. Shelob görevleri aslında büyük ölçüde

sizden yüksek seviyeli orkları "utandırarak" seviyelerini düşürebilirsiniz. bazen kafayı da yiyorlar ama, dikkat edin.

Ben olsam

Monolith'in yerinde ben olsam ya da bir şekilde elimi suratlarına bastırmak suretiyle yapım ekibini kontrol altına alabilsem artık herkesin işleye işleye bitiremediği Üçüncü Çağ yerine önceki çağları işlerdim. Hem yaratıcılık açısından çok zenginlik var hem de muhtemelen asla filmi falan gelmeyecek olan Silmarillion'dan ne biçim konular çıkartır, gönülleri fethederdim. Shadow of Mordor/War'un mekanikleriyle Ani Alev Savaşı'nı oynadığınızı düşünsenize. İlla Celebrimbor'u yapmak istiyorlarsa Sauron'un Annatar olarak geldiği dönemi birinci elden de verebilirlerdi. Silmarillerin hikâyesi desek... Beren ve Lúthien'in hikâyesini oynamak için orklarımdan birinin sağ elini verebilirdim mesela. Epik ötesi boss savaşı mı istiyorsunuz? Fingolfin ve Morgoth'tan daha epik olanını düşünemiyorum ben şahsen. Belki Glorfindel ve Balrog olabilir. Húrin, Túrin ve daha nicesine henüz hiç girmedim bile fark ettiyseniz.

ara sahneler ve çok basit bulmacalardan oluşuyor. Shelob'un "alımlı, güzel, seksi kadın" olarak yansıtılmış olmasına hiç girmeyeceğim; zira oyunun hikâye açısından günahları arasında en yenilir yutulur olanlardan birisi o zaten. Çeşitli görüler aracılığıyla Talion'a yön göstermesiyle bir nevi hikâye ilerletici konumunda kendisi. Galadriel'in Kılıcı Eltariel için… pek de olumlu konuşamayacağım açıkçası. Zira sanırım hem Yüzüklerin Efendisi mitosuna en aykırı karakterlerden biri hem de aslında biraz daha iyi işlense olabilecekken yeterince iyi bir şekilde işlenemediğini düşünüyorum. Ama en azından görevleri arasında bolca Yüzük Tayflarını konu alan, ilginç ve bolca arka plan hikâyesi içeren görevler var. Belki yakında gelecek olan DLC'sinde karakteri daha iyi oturturlar. Carnán'ın Ruhu görevlerindense nefret edeceğimi düşünmüştüm ama gariptir ki en beğendiklerimden biri oldu. Monolith'in Talion'a iyice Starkiller muamelesi yaparak abartıp Balrog kestirteceğinden korkuyordum, en azından kendi içinde mantık sınırlarını aşmayan açıklamalar yapmasıyla ve ucuz numaralar çekmemesiyle takdirimi kazandı. Brúz görevleriyse açık ara favorim; Brúz da çok başarılı işlenmiş bir karakterdi zaten. Yine de şurada "iyiydi, fena değildi" diye yazarken bile aklımdan geçen ve kitaplarla çeliştiği için eleştirmek isteyeceğim tonla şey var. Yüzüklerin Efendisi'ne, daha doğrusu Silmarillion külliyatına çok aşina değilseniz gül gibi geçinip oynamanız mümkün tabii. Ancak Tolkien'ın ördüğü evrenle çelişen kısımlarını fark ettikçe bir yandan içimden saydırmadan da edemiyorum. Eğer oyundan maksimum zevk almak istiyorsanız Monolith'in iddiasının aksine bunun alternatif bir yorum olduğunu ve resmi hikâyeye dâhil olmadığını kabullenmekte fayda var. Onu kabullendiğiniz zaman her şey çok daha günlük gülistanlık oluyor (Mordor'da ne kadar gülistanlık olunabiliyorsa artık).

Orkları geliştirip büyütürken Talion'ı da ihmal etmiyoruz. Yeni yetenek ağacından çok şikâyet eden gördüm ancak açıkçası bütün aşırı güçlü yetenekleri aynı anda kullanmaya izin vermemesini yerinde buldum. Birçok temel yeteneğe gelen geliştirmeler



Görevler ve bonus gereksinimleri rastgele belirleniyor hep.



"Pardon, rica etsem kılıcımı tutabilir misiniz iki dakika?"





Nemesis hikâyeleri

BAZ & GAZ
The Ocker

Gaz bir ork arkadaşının zihnini dağıtmış olmamla suçluyordu beni ilk karşılaştığımızda. Bizim tarafa çekmeye çalıştım, ışığın yolunu göstermeye çalıştım ancak demir gibi bir iradesi olduğundan işe yaramadı. Ben de arkadaşının ilacını tattırdım kendisine: Zihni dokunuşumun altında çöktü, gücü solup gitti. Sonra bir kez daha yaptım bunu. Zihni paramparça oldu, kişiliği yitti ve aklında olan son şey yakın arkadaşının intikamı olduğundan kendini o arkadaşı sanmaya başladı. Şaşkın şaşkın kıkırdayarak adı sandığı ismi söyleyerek geziyordu ki... acısına son verdim.

Derken kan kardeşi Baz, bir caragor avı sırasında onun intikamını almak için bana baskın yapmaya çalıştı. Sonucu tahmin edebiliyorsunuz, değil mi?

GUBU
The Machine

Kalabalık bir dövüş sırasında şanslı bir atışla beni devirmişti Gubu. Hatta kabilesindeki diğer orklar bu yüzden "Şanslı Atış" lakabını takmıştı ona aralarında. O kadar da şanslı değildi aslında; zira onun o atışı yüzünden kurtarmaya çalıştığım generallerimden birini kaybetmiştim ve öfkeliydim. Sonuç olarak onu tekrar bulduğumda temiz bir darbeyle belinden ikiye ayırdım. Gariptir, onun da hayata tutunası varmış ki iki parçaya ayrılmasına rağmen ölmemiş. Kabilesindeki diğer orklar tarafından metal parçalarla tekrar bir araya getirilmiş ve yarı ork, yarı makine garip bir varlığa dönüşmüş. Dayanıklılığını takdir ettim ve onu da bana katılmaya "ikna" ettim. Belki de gerçekten şanslıdır, ha?

kolayından set toplamak istiyorsanız online intikam görevlerini yapıp vengeance setini dizebilirsiniz.



nemesis hikâyeleri

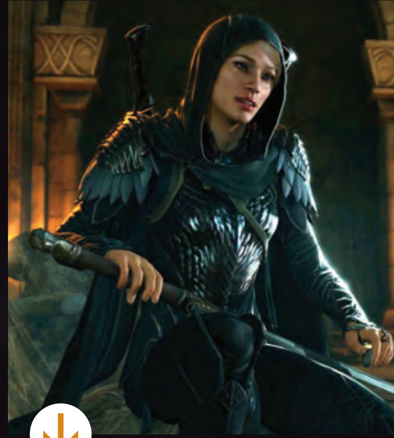
SHAG
The Firebelly

Gorgoroth'taki kaleyi kuşatmadan önce savaş şeflerini aradan çıkartıp savunmasız bırakmaya niyetlenmiştim. Shag Firebelly ise buna engel olmak için elinden geleni ardına koymadı. Kocaman bir caragorun üzerinde kaleye gelen Shag attığım okları da savuşturabiliyordu. Ateşten etkilenmiyordu, soğuğa aldırış etmiyordu. Neredeyse bütün saldırılarıma aynen karşılık verdiği gibi bir de elimde kalan az sayıdaki numaraya da hızlı bir şekilde adapte oluyordu. İlk karşılaşmamızda onu neredeyse öldürüyordum ancak ölümü reddederek kendini iyileştirdi ve beni o kadar çaresiz bir duruma soktu ki kaçmak zorunda kaldım. Doğrudan saldırının işe yaramayacağı aşikârdı. Farklı yöntemlere başvurdum.

Bana karşı aldığı zaferi kutladığı şölene gizlice sızıp grog fıçılarını zehirledim. Kamptaki diğer orklar zehirlenmişken yalnız yakaladığım Shag'ın zırhındaki açıklıktan hançerimi içeri soktum. Hızlı olmalıydım; zira eğer toparlanmasına izin verecek olursam kullandığım taktiklere bir kez daha adapte olacaktı. Amansızca saldırdım, nefes bile almadan darbe üzerine darbe indirdim. Sonunda dizleri üzerine çöktü fakat ölümü o kadar kolay olmayacaktı. İyi bir savaşçıydı ve hünerlerini düşmanlarımın da tatmasını istiyordum. İradesini kırmak için yüzüne parmaklarımın mührünü vurdum ve o utanç içerisinde yenilgisiyle yüzleşirken bir kez daha karşısına çıktım. Ne yazık ki iradesini fazla kırmışım; karşılayacağından emin olduğum oku karşılayamadığı için ani bir şekilde can verdi.



Eltariel unvanına göre çok silik kalan bir karakter. Gelecek DLC'de karakteri toparlarlar umarım.







Bazı mekânların alıştığımız Mordor havasından daha uzak olması güzel bir değişiklik olmuş.

arasında seçim yapmak durumunda kalıyoruz artık. Shadow Strike'la rakibin yanına hâlâ ışınlanabiliyorsunuz fakat ışınlandığınız zaman rakibi domine etmek ya da o rakipten bir başkasına atlayabilmek artık aynı anda alamayacağınız iki farklı geliştirme. Bazı yeteneklerde bu seçim verdiğiniz hasarın türü şeklinde de olabiliyor. Karşılaştığınız orkların farklı farklı zayıflıkları ve güçleri olduğundan ateş, buz ya da zehirden hangisini kullanacağınıza karar vermenin önemi ortaya çıkıyor. Tabii yetenek puanı harcayıp satın almış olduğunuz geliştirmelerden istediğiniz herhangi birine istediğiniz an geçebiliyorsunuz. O yüzden çok sıkıştığınızda savaşın ortasında bile yeteneklerinizi ayarlamak mümkün.

Yetenekler kadar önemli olan bir diğer faktör de ilk oyundaki rün sisteminin yerini alan eşyalar. Talion önceki hayatından kalan Acharn, Urfael ve Azkâr'ı rafa kaldırmış; bulduğu yeni silahları kuşanıyor artık. Zırhları da unutmamak lazım tabii, her ne kadar çeşitlilik olarak nispeten az olsalar da çok karizmatik duruyorlar. Özellikle de neredeyse her eşyanın üzerinde bulunan "challenge"ı tamamlayıp geliştirmesini tamamladığınızda. Her parça eşyanın üzerine bir de mücevher takabiliyorsunuz; ki oyun stilinizi ciddi anlamda etkileyebiliyor bu mücevherler. Mesela hançere Life Gem takıp Brutalize yaparsanız bir anda azalan canınızı hop diye geri kazanabiliyorsunuz. Wealth Gem'in de ordunuza kattığınız kaptanlara 5 seviye hediye ederek başlatması müthiş işe yarayabiliyor.

natha tognır ın aınn ı'warth, dangarnen!

Gelelim Shadow of War'un en büyük yeniliği olan kale savaşlarına. Yazının başında da saydığım bölgelerden her birinde birer tane olmak üzere toplamda bizi ilgilendiren beş tane kale mevcut. Çevre bölgelerde muhtemelen DLC'lerle açılabilecek başka kaleler de mevcut ancak ana oyunda bu bölgelere ulaşmak mümkün değil. Oyunun ikinci perdesinden itibaren bir bölgede yeterince varlık göstermeye başladığınız an orduyu toplayıp o bölgenin kalesinin kapısına dayanabiliyorsunuz. Bu noktada kuşatmanın ne kadar zor olacağı tamamen yaptıklarınıza bağlı. İsterseniz tek tek kaleyi koruyan savaş şeflerini avlayıp kalenin gücünü düşürebiliyorsunuz. Ya da ben hepsiyle içeride ilgilenirim zaten diyorsanız hiç elleşmeyip duvarların içinde kapışabilirsiniz bu savaş şefleriyle. Ancak her savaş şefi yanında bazı bonusları da getirdiğinden mümkün olduğunca zayıflatmak en ideali. Tabii bir yandan siz de yanınızda götürdüğünüz her ork generali için farklı bonuslar alabiliyorsunuz. Bu bonuslar kuşatma silahlarından tutun da ön safta savaşa girecek orklarınızın türüne kadar değişebildiği gibi, ileriki seviyelerde savaş alanının üzerinde uçarak herkesi yakan ejdercikler çağırmaya kadar gidiyor (dost düşman ayırmıyorlar yalnız yakarken, aman dikkat). Her kaleyi ele geçirdikten sonra bir de savunma görevi geliyor genelde; zira Sauron



Dönüp bakma şimdi ama arkanda sanırım bir Balrog var Talion.





nemesis hikâyeleri

AZ-LAAR
The Skinner

Az-Laar diğer düşmanlarım gibi sürekli geri gelip durmadı. Fakat beni öldürmeyi başarırken diğerlerinin hiç yapamadığı bir şeyi başardı: Kılıcımı kırdı. Olog-hailerin yarı troll kanları yüzünden ne kadar güçlü olduklarının farkındayım; fakat kılıcımı kürdan gibi kırıp atan bir düşman? Bu bir ilkti. Núrnen'deki iskele Az-Laar ve birkaç kaptanın daha devriye rotası üzerindeydi. Bu yüzden birkaç kere vur-kaç yapmam gerekti. Çok kalabalıktılar ve Az-Laar'ı tek başına bir tuzağa çekmem imkânsız gibiydi. Hele ki tepeden tırnağa zırhlı, Takra duvar gibi önümde dikilirken. O yüzden önce Takra'yı kendi saflarıma çektim ki ayağıma bağ olmasın. Ondan sonra da Az-Laar'ı avladım. Onu da kendi tarafıma katabilirdim ama beni kenarları körelmiş başka bir kılıca mahkûm bıraktığı için öfkeliydim. Kafası yerde yuvarlanırken kırılmış kılıcımın parçalarını cesedinden topladım. Ve onu Celebrimbor'un da yardımıyla eskisinden de kudretli olacak şekilde tekrar dövdüm. Eski elf efsanelerindeki kılıçlar gibi...



o kaleleri size bırakmaya hiç niyetli değil. O zaman da yine ele geçirirken yaptığınızın tam tersi şekilde kontrol noktalarını elinizde tutarken rakibin saldıran ork generallerini öldürmeye çalışıyorsunuz.

Ha, tabii oyunun ana sonuna ulaştığınızda bunun sadece ufak bir "eğitim" olduğunu fark ediyorsunuz. Zira kale kuşatmalarının asıl olayı oyun bittikten sonra açılan Shadow Wars kısmında ortaya çıkıyor. Sauron'la o kale senin, bu kale benim şeklinde köşe kapmaca oynadığınız bu mod ne yazık ki ana senaryoda olduğu kadar keyifli değil. Çünkü hem bir yerden sonra çok rutine bağlıyor hem de eğer bütün bölgelerdeki orklarınızla ayrı ayrı ilgilenip geliştirmediyseniz sizi çok ciddi bir grind'a sokuyor. Hem orklarınızı geliştirmeye çalışıp hem de kendi seviyenizi yükseltmeye çalışmaksa... bir yerden sonra biraz sıkmaya başlıyor doğrusu. Yine de aceleniz yoksa ana oyunu bitirip biraz oyunu özledikten sonra geri dönmek daha çekici olacaktır diye düşünüyorum. Zira ben oyunu hemen bitirdikten sonra bir kuşat, bir savun yapmaktan yoruldum biraz.

...krul nazg thrakatulûk agh burzum-ishi krimpatul!

Günahlarını görmezden gelebilecek gibiyseniz aslında gayet keyifli saatler geçirtmeyi kesinlikle başarıyor *Shadow of War*. Nemesis sistemi ilk oyunda zaten eşsiz bir tecrübe sunmuşken bu sefer gerçekten tam anlamıyla "olmuş". Oynanış her açıdan daha iyi ve eğlenceli hale gelmiş. Hikâyesi... dediğim gibi sindirmesi biraz zor ancak bunun kitaplardan çok filmlere paralel giden farklı bir yorum olduğunu kabullenebilirseniz daha kolay hazmediliyor. Hatta ilginçtir, oyunun Shadow Wars sonunda ortaya çıkan gerçek sonu en azından serinin kendi içerisinde gayet kabullenilebilir ve tatmin edici bile diyebiliriz (Kitaplarla olan bağını unutun! Kitaplarla olan bağını unutun!). Kısacası, eğer *Shadow of Mordor*'u oynamış ve keyif almışsanız *Shadow of War* size her şeyi çok daha iyi bir şekilde sunacak. İlk oyundan çok haz almadıysanız bile sırf Nemesis sisteminin geldiği noktayı görmek için bile bir şansı hak ediyor...



- Nemesis sistemi daha bile iyi hale gelmiş
- Orkların çeşitliliği ve olan her olaya tepki vermesi muazzam
- Dövüş sistemi ilk oyuna kıyasla daha dengeli ve iyi
- Mekânlar ve Orta Dünya havasını solutması
- Ana hikâyedeki kale savaşları güzel bir ek olmuş

—

- Ork kaptanlarının ilk sahneye girdiklerinde geçilemeyen konuşmaları
- Shadow Wars kısmı bir yerden sonra kendini çok tekrar etmeye başlıyor
- Bazı yan karakterler o kadar da iyi işlenememiş
- Orta Dünya mitosuyla çeliştiği yerler biraz tat kaçırıyor
- (BONUS) Monolith bunun Tolkien'e sadık bir hikâye olduğunu iddia ediyor

8

SON KARAR

Nemesis sisteminin hâlâ eşi benzeri yok. Kusurları var ama kendini oynattırıyor. Her açıdan ilk oyunun ilerisinde.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Monolith **DAĞITIM:** Warner Bros. / Bilkom **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Plastore), 179 TL (Steam), 209 TL (PSN), 210 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** shadowofwar.wikia.com

TÜR: Strateji · YAPIM: Realmforge Studios · DAĞITIM: Kalypso Media Digital · DİJİTAL İNDİRME: 64 TL (Playstore), 79 TL (Steam), 149 TL (PSN), 110 TL (XBL) · YAŞ SINIRI: 16+ · DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-121-d3

DUNGEONS 3

Kötüleri de anlamak lazım

İPEK ATAM

Bugüne dek zindanlarda milyonlarcasıyla karşılaşıp da, kendilerine pek iyi davranmadığımız yaratıkların ne yiyip içtiğini, nerede uyuduğunu hiç merak ettiniz mi? Diablo'da falan ne yiyorlar bilemem ama bu oyunda bildiğiniz hindi yiyip bira içiyorlar, her birine özel inşa edilen yataklarda uyuyorlar, rahat bir hayatları var yani. Yerin derinliklerinde kendi zindanımızı kurduğumuz, "kötü" olan ordumuzu genişletip yer yüzüne "iyi"leri avlamaya baskınlara gittiğimiz, *Dungeon Keeper*'ın ruhani devamı denebilecek *Dungeons* serisinin son oyununa hoş geldiniz.

Oyunlarda nostalji yaşamayı seven biri olarak, *Dungeons 3*'ün özellikle grafik tarzıyla beni *Warcraft 3* yıllarına götürdüğünü söylemeliyim öncelikle. Tür olarak da *Warcraft 3* gibi gerçek zamanlı stratejiden hallice zaten oyun, az biraz zindan inşa etme ve yönetim de işin içine giriyor. Zindan inşası deyince aklınıza salt zindan oluşturma oyunu gelmesin, GZS'lerdeki üs oluşturmaktan pek farkı yok oluşturduğumuz zindanların, tek fark üssün yerin altında olması ve kötülüğe hizmet ediyor oluşumuz.

Her oyunda da dünyayı kurtarmayalım!

Paladin kılıklı Tanos'un üvey kızı Kara Elf Thalya'nın, her fantastik öyküde mutlaka bir adet bulunan bir tür karanlık lord tarafından kandırılmasıyla babasına karşı ayaklanmasını ve tüm dünyayı yozlaştırmasını konu alıyor oyun. Thalya biz oluyoruz tabii. Kendisinin Kara Elf olması sebebiyle içinde her daim bir kötülük olduğunu anlatıcıdan defalarca duyduktan sonra, karanlık lordun da kışkırtmasıyla kişiliğinde bir bölünme oluveriyor ve vicdan azabı içindeki iyi yanıyla, kahkaha atmaktan başka bir şey yapmayan kötü yanı arasındaki diyalogları (aslında monolog oluyor da neyse) dinliyoruz. Bu noktada hemen belirtmem lazım ki, herkes çok konuşuyor. Anlatıcı, Thalya, düşmanlarımız... Kaç defa "bi susun be" dediğimi hatırlamıyorum oynarken. Bu konuşmaların büyük bölümü de "espri kasmalıyım" şeklinde ve espriler bir iki defa gülümsetmesi dışında biraz zorlama. Hoşuma giden tek şey, birçok oyuna ve *The Lord of the Rings*, *Game of Thrones* gibi yapımlara yapılan tatlı göndermeler ve anlatıcının oyunun kendisiyle de bol bol dalga geçmesi. Gerçi bunların da dozu biraz kaçmış ama neyse. Anlatıcının daha az konuşması ya da tamamen anlatıcıyı kapatmak gibi seçenekler de mevcut ama ben oyunun temasına uygun olarak kendime işkence etmek istediğimden (!) olduğu gibi bıraktım.



Orkçuklarınızın refahı kanlı bir zafere giden yolda atılacak ilk adım.

Her bölüm yeni birimler ve yeni yapıların emrimize amade olduğu ana senaryoda yeteri kadar kalabalık bir ordu oluşturana kadar yer altında takılıp, ara sıra bölümü bitirmek için gereken görevleri yapmaya ya da araştırmalar için gereken kaynakları toplamaya yer üstüne çıkıyoruz. Şahsen zindan yönetimi kısmı yer üstündeki savaşlardan çok daha keyifli geldi bana. Bir bölümü bitirmeden ara veresim bile gelmedi. Yavaş yavaş orduyu oluşturmak, yeni odalar yapmak, odaların simetrik olması için kasmak (bakın bu bir hastalık), tuzaklar kurarak saldırıya gelen düşmanlara küçük sürprizler yapmak bayağı sarıyor insanı. Tuzaklar dışında, savunma için zindanda birkaç nöbetçi bırakmak da elzem. Bu noktada, birimlerinizi mutlaka Ctrl+rakam komutuyla sınıflandırın derim çünkü yer üstüne çıkarken tüm orduyu seçme komutuyla (F2) nöbetçiler de seçilmiş oluyor ve onları tek tek nöbet odasına geri koymakla uğraşıyorsunuz. Bu saçmalıktan gruplandırmayla kurtulabiliyorsunuz anca. Yeri gelmişken, yapay zekânın da pek iyi olduğu söylenemez. Zindana saldırı olduğunda eğer birimleriniz düşmanın dibinde değilse siz yönlendirmedikçe savaşmaya gelmiyorlar ki bu da efendilerine terbiyesizlik demek oluyor, cezalarını kesiniz sonradan.

GZS açlığı içindeyseniz, bayık da olsa oyunlarda mizah seviyorsanız, başka oyunlara ve popüler kültüre göndermeler görmek isterseniz, *Dungeons 3* sizi bayağı eğlendirecektir.





- Nostalji hissi veren grafikler
- Popüler kültüre ve oyunlara bol bol gönderme
- Yapı ve birim çeşitliliği
- Bağımlılık yapan zindan yönetimi

–

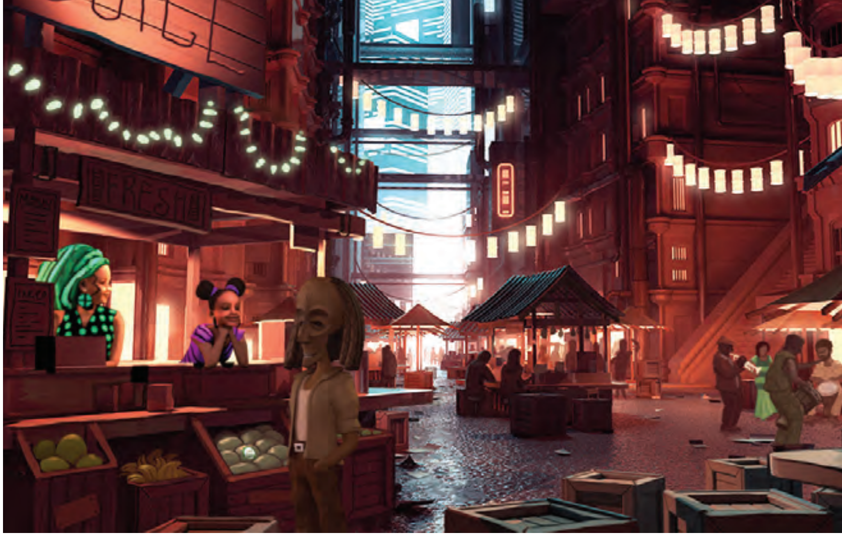
- Kötü yapay zekâ
- Komik olmak için fazla kasılmış
- Çok ve boş konuşan karakterler
- Bazı kontrol sorunları

7

SON KARAR

Bir yenilik vadetmese de türü sevenlerin çok eğleneceği bir oyun.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** SkyGoblin ○ **DAĞITIM:** SkyGoblin ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-tjd







Underworld bölümleri maalesef çok kısa.

THE JOURNEY DOWN: CHAPTER 3

Afro-Fandango

M. İHSAN TATARİ

Grim Fandango'nun Meksika kültürüyle yoğrulmuş, Ölüler Günü maskesi suratlı karakterlerini seviyor musunuz? Peki bunun Afrika kültürüyle bezenmiş, kukla görünümlü karakterlere sahip ve bir o kadar komik olanını denemeye ne dersiniz? Eğer cevabınız evetse (evet olsun!) *The Journey Down* üçlemesine hoş geldiniz!

SkyGoblin tarafından geliştirilen bu bağımsız macera oyununun ilk bölümü 2013'te, ikincisiyse 2014'te çıkmıştı karşımıza ve her ikisini de inanılmaz keyif alarak oynamıştım şahsen. Şimdi, aradan geçen 4 yılın ardından nihayet maceranın üçüncü ve son bölümü karşımızda.

Paralar suyunu çekince

TJD3, ikinci oyunu bıraktığımız yerden başlıyor ve kendimizi bir kez daha Bwana, Kito ve Lina'yla birlikte bir yandan Underworld denen gizemli diyarı araştırır, diğer yandan da zevzek ikilimizin kayıp babası Kaptan Kaonandodo'yu ararken buluyoruz. Oyuna başlar başlamaz dikkatinizi ilk çeken şey aradan geçen dört yılda hikâyeyi nasıl da unutuverdiğiniz oluyor. İşin kötü tarafı "Previously on..." tadında bir hatırlatma videosu vs de yok. Bu yüzden imkânınız varsa ilk iki bölümü yeniden oynamakta veya hızlıca videolarını seyredip hafızları tazelemekte yarar var. Fark ettiğiniz ikinci şeyse koskoca iki oyun boyunca ulaşmak için bir taraflarımızı yırttığımız Underwold'ün yemyeşil topraklarını ışık hızıyla terk edip kendimizi tekrardan yukarıda, St. Armando'nun karanlık ve pis sokaklarında bulduğumuz... "Bu muydu yani? Bunun için mi uğraşmıştık?" dedirtiyor bu durum insana. Sanki stüdyonun anlatmak istediği daha çok şey varmış da imkânları (ve paraları) yetmediğinden burada geçecek bir macerayı atlayıp direkt sonuca gitmek zorunda kalmışlar gibi. Neyse ki bu minik can kırıkları sadece birkaç dakika sürüyor ve oyun her zamanki harika arka plan görselleri, Bwana ile Kito'nun zevzek şakaları ve muhteşem müzikleriyle sizi sarıp sarmalıyor. Müzikler demişken, ilk iki oyunun müzisyeni Simon D'souza'yı 2014 yılında kaybettiğimizden *Chapter 3*'te hastası olduğumuz caz ezgilerinden ziyade Afrika-Karayip tonları arasında bol miktarda elektrogitar tınısı bulunuyor. Ama bu kötü oldukları anlamına gelmiyor elbette, sadece ikinci oyuna göre bir adım geri atılmış gibi. Aynı şekilde, *TJD3*'ün bulmacaları da ikinci oyuna kıyasla biraz daha basit kalmış. Oyunun size bulmaca çözdürmekten çok hikâyeyi ilerletmeyi ve maceranın sonunu gösterebilmeyi arzuladığı çok açık. Bu da az önceki "suyunu çeken paralar" izlenimini güçlendiriyor.

Madalyonun pasparlak tarafı

Şu ana kadar oyun hakkında çok da iyi şeyler söylemediğimin farkındayım ama bakmayın siz bu kadar eleştirmeme. İkinci oyunda çıtayı iyice yükselttiklerinden *Chapter 3*'te bir adım geri atıp *Chapter 1* tadında bir oyun sunmaları - daha doğrusu buna biraz mecbur kalmaları - azıcık hayal kırıklığına uğrattı beni. Yoksa piyasadaki çoğu LucasArts kopyası point-and-click macera oyunu arasında o zamanların tadını vermeyi gerçekten başarabilen, sizi sık sık güldüren ve hafızanızda güzel anılar bırakan ender serilerden biri *TJD*. Seslendirme kadrosunun yerini aynen koruması, üstüne bir de aralarına Dave Fennoy (*StarCraft II, Batman: Arkham City, The Wolf Among Us*) gibi bir efsaneyi katması da bir o kadar şahane olmuş. En güzeli de ne biliyor musunuz? Ta ilk oyundan beri akıllarda kalan tüm soru işaretlerine cevap veren doyurucu bir son sunmaları. Ve tabii ki büyük geçinen stüdyolara inat, tüm yokluklara ve olumsuzluklara rağmen seriyi yine de bir sona kavuşturmaları. Teşekkürler SkyGoblin!

BU SES BİR YERDEN TANIDIK SANKİ?

TJD3'ün bir noktasında bir rock yıldızı olan Sergeant Waasi'ye denk geleceksiniz veee... sesi bir yerlerden size acaaaayip derecede tanıdık gelecek. "Kimdi bu, kimdi?" diye düşüneceksiniz hatta. Karakteri seslendiren kişi Dave Fennoy. Yani en bilindik rolüyle Batman: Arkham Serisi'inde Lucious Fox'a hayat veren kişi. Ama aklımıza kazınan performansları bununla sınırlı değil tabii ki. WoW: Legion'da Vol'jin, The Walking Dead'te Lee Everett, The Wolf Among Us'ta Bluebeard ve StarCraft II'de Gabriel başta olmak üzere Dota 2, Fallout 4, Bayonetta 2, MGS 4, Saint Row gibi saymakla bitmeyecek pek çok oyunda yer almış kendisi. Hatta The Curse Of Monkey Island, Leisure Suit Larry 6 ve King's Quest VI günlerine dek uzanıyor kariyeri.
tinyurl.com/ogz-121-dave



+

- Harika el çizimi grafikler
- Yeni tarz müzikler de şahane
- Esprili anlatım
- Seriye doyurucu bir son veriyor

−

- Bulmacalar biraz kolay
- Underworld kısmı çok aceleye gelmiş

7

SON KARAR

Point 'n click seviyorum deyip de bu seriye hâlâ başlamadıysanız ayıp.

TÜR: Yarış **YAPIM:** Turn 10 Studios **DAĞITIM:** Microsoft **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Microsoft Mağaza - Standart Edition), 360 TL (Microsoft Mağaza - Edycja Deluxe Edition) 400 TL (Microsoft Mağaza - Ultimate Edition) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/forza/


Forza fantezisi: Ken Block'un yarış tulumu ve arka planda bir Mustang...




Formula E güçleniyor: Birer yıl arayla WEC'ten çekilen Audi ve Porsche, Formula E'ye yatırım yapıyor.

FORZA MOTORSPORT 7

Multiplayer Lobili, Kutu Açmalı Online Yarış Gezegeni

YİĞİT TEZCAN

Bugün ciddi yarış simülasyonlarına yıllarını veren sim yarışçılarının çoğunun geçmişinde *Forza* veya *Gran Turismo* var. Yabancı takım arkadaşlarıma ve simülasyon hastası yerli dostlarıma sordum: Yüzde 50'den fazlası bu iki seriye de aşina olduğunu söyledi.

Ne var ki *Forza Motorsport 7* bir yarış simülasyonu değil. İyi de bunu zaten biliyoruz diyenlere ilk iki saatteki müthiş saftirik deneyimimi aktarmak istiyorum: Öncelikle oyun, Accuforce V1 Pro direksiyonumu tanımadı. Kısaca anlatmak gerekirse, simülasyon manyakları için son teknoloji sayılan servo motorlu, kayış sistemi içermediği için "direct drive" adını taşıyan bir sistemden bahsediyoruz. Bu, simülasyon harici oyuncuların pek hâkim olmadığı bir teknoloji olabilir, ancak yine de dünyada 10 binlerce kullanıcısı var. Motorsport nişanı taşıyan bir oyun nasıl olur da bu kadar kullanıcıyı dışlar, anlamak mümkün değil. Force feedback alamasam da direksiyonu yön tuşu olarak atayabildim (+/- axis). Hatta direksiyonun arayüzünden biraz dampening, friction (sürtünme) gibi özellikleri ekleyerek bir süre sürüş bile yaptım (yoksa tüy gibi hafif oluyordu). İyi ki de yaptım, çünkü bu esnada bir şey daha keşfettim! Menüde fren pedalları için de hassasiyet ayarı yoktu. Bu da frenlerin, neredeyse dokunduğum anda kilitlenmesine neden oluyor ve çektiğim force feedback yoksunluğuyla beraber bütün zevkimi öldürüyordu.

Saatler süren araştırmalarım sonucunda, ki bu noktada bir arkadaşımdan Thrustmaster direksiyonunu ödünç almayı düşünecek kadar kafayı kırmıştım. Fakat *Forza*'nın desteklediği (piyasadaki tüm genel geçer Fanatec, Thrustmaster, Logitech; hatta Mad Catz vb. gibi direksiyonlar destekleniyor) direksiyonları kullanan kişilerin de mutsuz olduklarını gördüm. Herkes özellikle direksiyonu ilk çeviriş anındaki hissizlikten, FFB detaylarının azlığından bahsediyor; çözüm arıyordu (hem PC, hem Xbox One versiyonlarında).





İnternette neler gördüm neler... Sinirden FFB direksiyonunu camdan atan kullanıcı var mıdır diye bile bakındım. Sonra bir aydınlanma yaşadım: *Forza Motorsport 7*, ben her ne kadar inkâr etsem de, gamepad kullanıcıları için tasarlanmıştı. Öncelikle onlar için demiyorum; neredeyse sadece gamepad oyuncuları için. Zaten *Forza Motorsport 6* organizasyonlarına baktığınızda gerçek Formula E sürücülerinin bile gamepad'le sürüş yaptığını görebilirsiniz.

Madem öyle ben de bir Xbox oyuncusuna dönüşmeye karar verdim: PC'deki *Forza* maceramа, elime bir PS4 gamepad'i alıp, 32 inç kavisli bir ekranın karşısına geçerek devam ettim. Biraz getto ve çakma bir Xbox oyuncusu oldum, kabul. Bu arada söylemeden duramayacağım: Hayatının büyük kısmını Playstation cephesinde geçiren birisi olarak, Xbox oyuncularını çok havalı bulmuşumdur. Xbox 360'ım oldu; ama ben bir türlü bir Xbox oyuncusu olamadım.

Bu arada 32 inç kavisli monitör hikâyesi önemli. Neden, çünkü o monitörden elimde sadece bir tane var! Oyunun PC versiyonunu sıfırdan geliştirdiğini iddia eden Turn 10 Studios, *Forza 7*'ye gerçek bir üçlü monitör desteği yapmamış. Ayrıca sanırım stüdyo bünyesinde motion sickness yaşamayan tek bir geliştirici bulunamadığından, oyuna VR desteği de eklenmemiş.

Buraya kadar *Forza Motorsport 7*'nin PC için



"sıfırdan" geliştirildiği söyleminin bir yalan olduğunu anlamışsınızdır. Buradan itibaren *Forza Motorsport 7*'ye bir yarış simülasyonu değil de bir... *Forza Motorsport 7* olarak bakabiliriz. Kendisi beni o kadar fazla noktada reddetti ki, kendisiyle geçirdiğim iki haftanın ardından hiç olmadığım kadar olgun, yüksek empati becerisine sahip birisine dönüştüm.

Bol içerikli sanal bir otomobil galerisi...

Forza Motorsport 7, tıpkı serinin tümü gibi (*Horizon* ve *Motorsport*'u bu noktada ayırmıyorum) bir otomobil kültürü oyunu ve bu açıdan oldukça başarılı. *Forza Motorsport 7*'de tam 700'ün üzerinde otomobil var. Her biri görünüş olarak gerçeğiyle birebir yaratılmış... Desem, yalan olacak (Sergen Yalçın misali). Otomobiller arasında neler yok ki: Rol yapma oyunlarında ilk seviyelerde düşen kılıç vazifesi gören spor hatchback'ler (Renault Clio Sport, Audi S3 vb.), klasik Amerikan otomobilleri, kamyonetler, klasik Formula 1 otomobilleri, Formula E, WEC prototipleri (Audi R18 e-tron Quattro ve Porsche 919 Hybrid), Shelby Daytona Coupe (60'ların ABD spor otomobil serilerinde GTO sınıfında Ferrari'lere karşı yarışması için yapılan bir model), ayrıca diğer *Forza* serilerinde de görülen, son derece niş kabul edilebilecek 1995 Volkswagen Corrado VR6 ve 1969 Datsun 2000 Roadster. Oyundaki otomobillerin birçoğu eski *Motorsport* ve *Horizon* serilerinde de mevcut. Bu bir kendini tekrarlama durumu değil; zira dünyada belirli sayıda klasik otomobil var. Yine her yeni lisans da yeni bir çek yazmak demek.

Görsel açıdan sadece otomobiller değil, gece gündüz döngüsü ve hava şartları efektleri mükemmel. Özellikle akşamüstü yaptığım birkaç yarış çok hoşuma gitti; güneş ufukta yavaşça kaybolur ve hava kararırken insan hüzünlenmeden edemiyor. Keza uçuşan parçalar, yanlayan otomobillerden çıkan dumanlar da... Triple A bir oyun stüdyosundan çıkan bu kadar oturmuş bir serinin görselliği konusunda daha fazla laf salatası yapmaya gerek görmüyorum. Zaten artık günümüzde, VR'ın getirdikleri bir yana, görsel açıdan çok az şey beni şaşırtıyor.



Motor sporlarında "high fantasy" denemesi.

Project Cars 2 deneyimim ne kadar sorunluysa, *Forza Motorsport 7* deneyimim de stabilite ve grafik bug'ları açısından o kadar temizdi. Artık günümüzde işletim sistemleri, sürücüler ve oyunlar yazılımsal noktada o kadar karmaşıklaştı ki, sistemin ne kadar temiz olursa olsun, yine de neden olduğu belirsiz çakışmalar yüzünden sorun yaşayabiliyorsunuz. Fps'nin kilitlenmemesi halinde ani şekilde 200'lerden 60 FPS'lere düşüldüğüne dair bir şeyler okudum ancak optimizasyonun kötü olduğuna dair yaygın şikâyetlere de rastlamadım. Ben çoğu zaman arkada OBS açık olmasına rağmen hiçbir sorun yaşamadım şahsen.

Oyunda yarışabildiğiniz 32 farklı yer var. Yer diyorum çünkü bunların hepsi pist değil; arnavut kaldırımlı Prag caddeleri ve Alpler'le, Le Mans ve Sebring gibi pistler yan yana yer buluyor. Bu pistlerden toplam 200 farklı konfigürasyon elde ediliyor.

PARAYLA SAADET OLUR MU?

Oyun içi satın almalar artık her yerde. Sıkı bir DVO oyuncusu olarak, bu model daha yeni yeni yaygınlaştığı dönemde de beni oldukça rahatsız etmişti. Ve bu modeller iblis çocuklar doğurarak bütün oyun türlerini işgal etti.

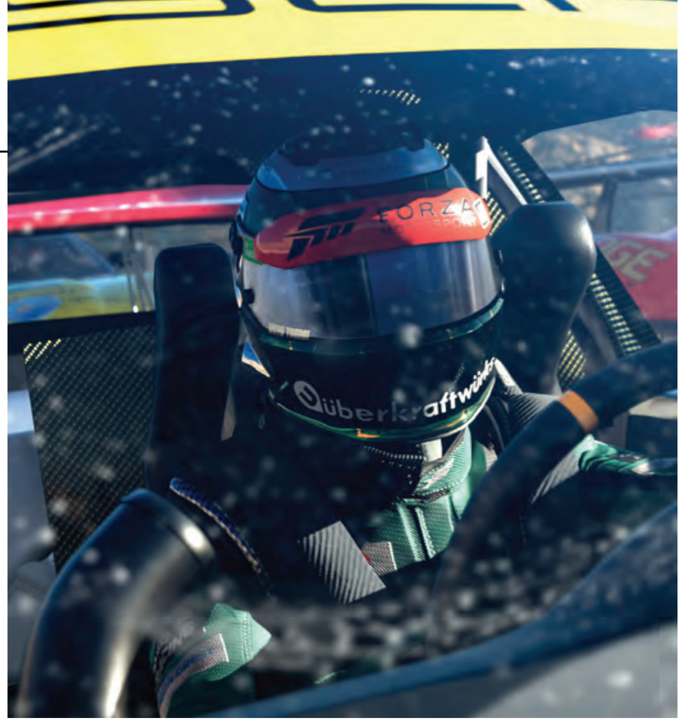
Forza'da oyun içi para birimi CR'ı toplamak epey zor. Artık lootbox'lardan CR bonusu veren mod kartları çıkıyor. Eskiden zorluk artırarak vs. CR gelirini artırabilirken, şimdi kutulardan elde edilir hale gelen bu bonuslar, işi yüzsüzleştirmiş. Ayrıca Forza 6'daki CR'a kalıcı olarak %100 bonus veren VIP olayı da, artık size beş tane "bitebilen" mod kartı veriyor. Anlaşılan bu konuda Microsoft Mağaza'da bir "yanlış yönlendirme" olmuş. Bu durum, VIP'liğin kalıcı olduğunu düşünen birçok oyuncuyu son derece rahatsız etti.

Şahsi görüşüm, Forza'da durumun tek kişilik moda da sirayet ettiği yönünde. Maalesef oyun çok fazla kutu açma odaklı olmuş. Bu hem sorun, hem değil. İsterseniz saatlerce kasarak her şeyi elde edebilirsiniz; fakat bunun zorlaştırıldığını ve CR sisteminin sizi para harcamaya ittiğini bilmeniz gerekiyor.



AUDI R18 E-TRON QUATTRO... WEC BÜTÇELERİNİN FORMULA 1'İ ZORLADIĞI YILLARDAN.







IMSA FORZA İLE STRATEJİK ORTAKLIK KURDU

IMSA, belki de Nascar (birden fazla seri var) ve Indy Car serileriyle beraber, ABD'deki en büyük yarış serisi. Bir sports car serisi olan IMSA'da, prototip ve GT sınıfında yarış otomobilleri mücadele veriyor. Meşhur 24 Hours of Daytona, namı diğeri Rolex 24 at Daytona yarışı da IMSA bünyesinde yapılıyor.

IMSA başkanı Scott Atherton, "IMSA olarak, yıllardır Forza oyunlarında yer bulmaktan keyif aldık. Her gün milyonlarca kişi tarafından oynanan bir oyunda yer almaktan gurur duyuyoruz" derken, Turn 10 Studios'tan kıdemli iş direktörü Mike Humphreys, "Turn 10 Studios olarak otomobil tutkusu, teknik inovasyon ve rekabetin heyecanıyla motive oluyoruz. IMSA ile bütün bu ortak hedefleri paylaşıyoruz" şeklinde bir açıklama yaptı.

IMSA'nın resmi markalarından 20 tanesi oyunda yer alıyor. Ayrıca IMSA ve Forza serisinin, Automobile Club de l'Ouest (ACO), Michelin ve Motul gibi ortak sponsorları var.

Tüm bunlar ne anlama geliyor? Kulağa klişe gibi gelecek ama motor sporları gibi izleyici kitlesi belli bir sektör için, Forza gibi geniş kitlelere ve özellikle de yeni nesile ulaşan bir oyunla ortaklık kurmak çok önemli. İşin giderek ön plana çıkartılan e-spor yönü de, motor sporları ve yarış oyunları arasındaki ciddi geçişkenlik de cabası.

Mesela Sebring veya Silverstone gibi pistlerin uzun-kısa birçok farklı varyantında yarışabiliyorsunuz. Pistler, görsel ve çevresel olarak çok başarılı; yine daha tümsekli noktalarda gamepad'in titrediğini de hissedebiliyorsunuz. Fakat asfaltın ne denli detaylı olduğunu anlamamızdaki en büyük engel, vasat FFB.

Geçen ay *Project Cars 2*'nin seslerini çok eleştirmiştim; *Forza* bu konuda daha iyi. Her ne kadar bazı Formula tipi otomobilleri çarptığınızda nedeni belirsiz şekilde kutu kırılma sesleri gelse de (Belki de oyunun dört bir yanını sarmış olan lootbox'lara bir göndermedir - espri yaptım, oldu mu?), sesler genel anlamda tatmin edici ve daha da önemlisi gaza getirici. Oyunda o kadar fazla farklı dönemden, farklı prensiplerle üretilmiş o kadar fazla motor var ki, seslerini duymak gerçekten hoş. Otomobil fetişistleri fazlasıyla mutlu olacaktır.

Forza 2'den beri olan Auction House'a, otomobillerin boya ve desenlerinin paylaşılabilmesine ve *Forza Horizon 3*'te de bulunan Forzathon'a ilaveten, oyunda bazı otomobilleri zaman zaman özel fiyatlara sunan bir satıcı olması, online ve topluluk odaklı, yaşayan bir otomobil dünyası için hoş bir fikir. *Forza 7*'nin ana oyun modu Forza Drivers Cup, mevcut içeriği tüketmek ve otomobillere ulaşmak için iyi bir platform. Farklı dönemlerden otomobillerle, farklı serilerde yarışmak sıkılmanızı engelliyor. *Forza*'nın o meşhur "ilerleme" hissi (eski *Gran Turismo*'larda bir acayipti ilerlemek, belki de çocuktuk ondandır), burada da var. Oynuyor ve ödüllendiriliyorsunuz (yalnız CR ile ilgili kastırıcı bazı durumlar var; kutuda değineceğim). Yarışlarda hâlâ sıralama yok ve 10 veya 12'inci gibi bir pozisyonda başlıyorsunuz; ancak eskinin aksine yarış mesafesini uzatabiliyorsunuz. Bence burada işin tekdüzeliğini kırmak, otomobil edinmek için yapılan kasışı biraz azaltmak adına, pist kenarından veya *Forza*'nın oluşturduğu fantastik motor sporları dünyasından ara sahnelere veya hikâyelere yer verilebilir. Oyun bir *Horizon* değil, onun farkındayım; ne var ki birçok anlamda *Horizon*'dan sandığı kadar uzakta da değil.

Size online bir ortamdaymışsınız hissi vermek yapılan Drivatar'lar, yani aslında bildiğimiz yapay zekâ, maalesef pek iyi değil. *Project Cars 2*'ye laf söylemiştim ancak burada olay başka bir boyuta taşınmış: Starttan sonra Long Beach'teki ikinci viraja geldiğinizde (hani çeşmenin, fışkiyenin etrafını döndüğünüz yer), *Project Cars 2*'de otomobiller neredeyse durmak noktasına gelirken, Forza'da birbirlerine giriyor! Bunun dışında da çarpışmaya oldukça meyilliler. Yine ileride kaza olduğu zamanlarda da, start-finiş düzlüğünde, saatte 200 küsür kilometreyle giderken çat diye durabiliyorlar.

Bana kalırsa bütün bunların nedeni gerçek bir isim yerine Gamer Tag'ler kullanılması. Zira Drivatar'ların feyz aldığı, multiplayer lobilerindeki "gerçek" insanlar daha bir felaket. İki saat online *Forza* oynasanız, online oyunculuğun geldiği noktayla ilgili bir mix video yapabilirsiniz. Temiz bir yarış yapmanın tek yolu yarışa şans eseri önlerde başlayıp millet birbirini biçerken olay yerinden uzaklaşmak. Yine oyuncuların tuhaf şekilde aynı pisti oylamak gibi bir huyları da var (admin Dust 2 aç). Dubai'de yarışa yarışa (biçile biçile) içim kıyıldı (Oyun izin veriyorsa dalarım kardeş, oyuncuyu değil oyunu suçla - Ö).



Dinamik hava şartları *Forza*'da da var, ancak oynanışa etkisi beklendiği gibi değil. Fraction yardımını açmadan, özellikle de güçlü otomobiller eziyete dönüşebiliyor. Otomobili ne kadar düz tutsanız da, tetik tuşuna ne kadar hassas bassanız da, o lastikler verimli çekişi bir türlü sağlayamıyor. Su birikintileriyse benim deneyimlediğim kadarıyla büyük ölçüde görsel olarak var; *Project Cars 2*'deki gibi ani bir spine, yani lastikle pistin temasının kesilmesine neden olmuyor.

Fizik, oynanış ve kelam

Bütün bu sayısız otomobil (sayısını verdim ama fark etmez) ve içerik zenginliği, ciddi bir bedelle birlikte geliyor: Birincisi, her otomobilin aynı derecede keyifli olmaması. Bazı otomobilleri, oyun her ne kadar gamepad kullanıcıları için yapılmış olsa da, sürüş yardımları olmaksızın kullanması neredeyse imkânsız. Genel olarak şöyle yanlış bir algı var: Bir yarış oyunu ne kadar zorsa, o kadar gerçekçidir. *Forza*'da traction ve ABS gibi yardımları açtığınızda, gerçek bir çekiş kontrol sistemi veya ABS etkisi değil, sürüşü yapay olarak kolaylaştıran unsurlar devreye giriyor. Gerçek hayatta çekiş kontrol sistemi, aynı lastiklerin dönüş hızını eşitler; eğer otomobil arkadan çekişliyse (çekiş evet; çünkü otomobil öne doğru çekilir) arka lastiklerin, dört çekerse tüm lastiklerin. Fakat çekiş kontrol sistemi, bunu yaparken aynı zamanda hıza da mâl olur. İşte bu yüzden modern prototip veya GT otomobillerini kullanan yarış sürücüleri, lastikler aşındıkça otomobilin içinde çekiş kontrol sisteminin ayarını değiştirerek, çekişe daha fazla müdahale etmesini sağlar. Keza ABS de viraj içinde fren yaparak şipşak ağırlık transferi yapmanızı sağlamaz, aksine sadece tekerleklerin kilitlenmesini engeller. İşin özeti şu: *Forza Motorsport 7*'de sürüş yardımlarını açmak bazı noktalarda zevki öldürürken, bazı otomobilleri gamepad'le (anladığım kadarıyla direksiyon ve pedal kullananlar da bundan şikâyetçi) verimli şekilde sürmek zor. Bu da ortada ciddi bir çelişki olduğunu gösteriyor.

Eğer otomobil önden kayıyorsa, gaza basarak ağırlığı bir anda arkaya transfer edip virajdan çıkabiliyorsunuz. Bu da çok fazla kayma, yanlama ve dolayısıyla yarış çizgisinden uzaklaşma anlamına geliyor. Fakat bunların olması, daha yavaş gideceğiniz anlamına gelmiyor; çünkü frenaj bölgesi bitip, apeksi kaçırdıktan sonra bile fren yapmaya devam edebiliyorsunuz ve bu size bir şekilde pahalıya mâl olmuyor. *Forza*, kesinlikle sakin ve verimli, yani gerçekçi sürüşü ödüllendirmiyor. Zaten yukarıda da bahsettiğim gibi direksiyonla düzgün FFB almak ve pedal hassasiyetine ulaşmak da son derece zor.

Bütün bunlar, pürüzsüz bir yarış pisti üzerinde ve yolu tutması için tasarlanmış bir yarış otomobilinin içindeyken de bol yanlamalı ve patinajlı bir sürüş yapacağınız anlamına geliyor. Otomobillerin süspansiyonları sanki fazla yumuşak, adeta rallikros veya drift için yapılmışlar gibiler. Ancak klasik Amerikan otomobilleriyle yarıştığımda, süspansiyonlar ve yol tutuş doğru geldi. Forza Drivers Cup'in başındaki spor hatchback'ler de iyiydi. Aslında şöyle diyebiliriz: Başta edindiğiniz "yavaş" otomobiller daha keyifli. Örneğin Formula E otomobili de son derece keyifliydi ve hayal ettiğim gibiydi. Bence bunun nedeni, bir Formula E otomobilinin tonla yere basma kuvveti üretmesine rağmen, oldukça düşük güce sahip olması.

Akşam oldu hüzünlendim ben yine

Forza Motorsport 7, her ne kadar çoğunlukla eksiklerinden ve hatalarından bahsetmiş gibi göründüysem de (benim gözümde bunlar es geçilemeyecek kadar büyüktü), kendine has, yarı gerçek - yarı fantastik bir dünyaya sahip, harika bir otomobil kültürü oyunu. Benim gibi bir simülasyon hastasına bile, "Oha bu da mı var?" veya "Paramla hangisini alsam?" gibi sorular sordurttu, düşündürttü ve kendisini oynattı. Yılları direksiyon başında, saatlerce süren yarışlar yaparak geçirdikten sonra itiraf etmeliyim ki gamepad ve koltuk ikilisiyle büyük ekranda rahatça yarışmanın keyfini özlediğimi de fark ettim. Ama sadece kısmen… Yine neticesinde vaktimin büyük çoğunluğunu direksiyonla sürüş yapabildiğim simülasyonlara ayırmaya devam edeceğim (Kızgınım sana *Forza*! Direksiyonumu neden desteklemiyorsun?).

Forza'yı *Forza* olarak gördüğümde bile, oyunun genel anlamda eksik PC özellikleri, zayıf direksiyon desteği ve lootbox ile VIP hikâyeleri yüzünden oyuncuya saygısızlık ettiğini düşünüyorum. Üstüne Microsoft Mağaza'daki yerel fiyatlar da cabası... Böyle olunca ben de kısmen saygı göstermekte zorlanıyorum; çünkü saygının karşılıklı olması gerekir.

Ne var ki, eğer otomobil tutkunuysanız ve elinizde gamepad, "otomobil de otomobil", "pist de pist" diye tutturuyorsanız veya bünyenizde otomobillerle ilgili yeni bir kaşıntı peyda olduysa (misal bende iki yılda bir beyzbol kaşıntısı başlıyor - susamadım gitti), elinizde *Forza Motorsport 7*'den daha iyi bir seçenek yok.



- "Simülasyon gibi simülasyon" değil ama sürüş yine de oldukça düzgün
- Otomobil çeşitliliği
- Tek kişilik oynanış konusunda çok zengin, bol içerik sunuyor
- Topluluk paylaşımları (otomobil desenleri, ayarlar vb.)

−

- Zayıf direksiyon desteği, üçlü monitörde patlaması, VR'ı es geçmesi
- Oyun içi satın almalar can sıkıcı
- Zaten Forza 6'nız varsa 7'nin ekstra pek bir esprisi yok

7

SON KARAR

Forza Motorsport 7, tam anlamıyla bir devam oyunu. "Bana biraz daha Forza ver" diyenler ve otomobil hastaları kaçırmamalı.





TÜR: Dövüş **YAPIM:** Visual Concepts, Yuke's **DAĞITIM:** 2K **KUTULU FİYATI:** 279 TL (PS4) **DİJİTAL İNDİRME:** 178 TL (Playstore), 189 TL (Steam), 269 TL (PSN), 269 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** prowrestling.wikia.com/wiki/WWE_2K18





Ring, dövüş, seyirciler, pankartlar... Her şey aynı.



WWE 2K18

Yeni ringler, yeni yollar, aynı hamleler

NOYAN AKATLI

Eski Smackdown vs RAW son birkaç yılki adıyla WWE 2K serisinin özellikle genç oyunseverler arasında revaçta olduğunun farkındayım. Ne zaman mağazalarda yeni çıkan - çok satan oyun raflarına göz gezdirsem, 12 - 20 yaş arası kardeşlerin bu spor/dövüş cümbüşüne ilgi gösterdiğine tanık olmuşumdur son beş - altı yıldır. WWE Smackdown vs Raw serisini 2010 sürümünden beri düzenli şekilde oynuyorum.

Güreşçi arkadaşlara başarılar dilerim

...diye devam etmemi bekliyordunuz "Ben ve WWE oyunları" konulu tanıtım cümlelerimin ardından belki de. Şimdiye kadar hep konsolda oynadığımı, WWE S. Vs R. 2010'dan beri toplam sürelerimin giderek azaldığını hatta yapımın iyice düşüşe geçtiği WWE 2K15 ringine hiç adım atmadığımı da ekleyeyim yeni oyunumuza geçmeden önce.

Yukarıdaki iki paragraf bir yerlerden tanıdık gelebilir, bana da WWE 2K serisinin yeni sürümünde ringe adım atar atmaz birçok şey epey bir tanıdık geldi, oynanış kısmı örneğin "tanıdık"tan öte, "eee, yıllardır aynı, sıkıldık" geldi hatta. Çeyrek bin liradan fazla fiyat etiketi ile sanal ve gerçek mağaza raflarına kurulan, iddialı vaatlerle gelen oyunun biz oyuncuları doğal olarak en çok ilgilendiren özelliği "oynanış" uzun yıllardır aynı kalınca ben de şubat ayında *2K17* - PC sürümü için yazdıklarımdan kopyaladım giriş bölümünü.

WWE - Smackdown serisinin en geniş güreşçi listesi, yeni grafik motoru, kariyer modunda bazı temel yenilikler gibi vaatlerin yerine getirildiğine katılıyorum. 2010 sürümünden beri oynanış kadar önem verdiğim, saatlerce güreşçi - diva - ring - özel hareketler - ringe çıkış gösteri sahnesi hatta basit senaryolar hazırladığım "yaratma" bölümünde de çeşitlilik ve kalite artmış, bu da samimi şekilde alkışladığım hareket. Ancak ringe çıkıp hani önceki yazılarımda "sıra tabanlı dövüş"e benzettiğim, tokat - tekme - kapma - iplere fırlatma alışverişi var ya, hah, o oynanış kısmı aynen duruyor işte. Geçen yıl dövüşün olmazsa olmazı "reversal" (kontra vuruş) zamanlamasını biraz daha doğal, kolay hale getirmişlerdi, orası öylece kalmış, iyi de olmuş. Bu yıl da pes ettirme mini oyunu azıcık daha rahatlamış gibi geldi, gerisi olduğu gibi son iki - üç oyunla aynı pata küte, bam güm çat, oh vov muhabbeti. Yeni güreşçiler, rengârenk ringler, fantastik kurallarla dolu turnuvalar düzenleyeyim ama iş ringe çıkıp dövüş kısmına gelince, orada "artık sıkıldım aynı hareketleri yapmaktan" diyorum artık işte.

> **İPUCU**
> Eğitim - alıştırma bölümü MyCareer'in başında, şaşırmayın. Tek kişilik mod içeriği geniş olsa da, WWE - Smackdown muhabbetini seven birkaç arkadaş bulup yan yana maç - turnuva oynamanızı öneririm, eğlenceli olabilir. Gördüğünüz hareketleri evde denememeniz koşuluyla tabii. Son bir not; kesin tarihi belli olmadığı için künyeye eklemedim ama oyun Nintendo Switch'e de çıkacak.

Bir WWE şamatasının daha sonuna geliyoruz böylece sevgili oyungezer dostlar. Kısa ve açıkça özetleyeyim öyleyse: John Cena, Randy Orton gibi meşhur WWE - Smackdown simaları hakkında en azından bir fikriniz varsa, üstelik *WWE* serisini hiç oynamadıysanız *2K18*'i ilginç bulabilirsiniz. Ya da önceki nesil konsollar döneminde kaldıysanız, içerik ilâveleri, sunumdaki gelişme cazip gelebilir. Ama benim gibi her yıl çıkan sürümleri oynuyorsanız, hele oyun süreleriniz de her yıl azalıyorsa görmezden gelin, uğramayın derim 2017 yapımı WWE ringlerine, bir kaybınız olmayacaktır.



+
- Grafikler bu yıl daha güzel görünüyor
- WWE atmosferi ve ruhu gene iyi yansıtılmış
- Kariyer modu ilgi çekici
- Oyun modu ve yaratma seçeneklerindeki içerik doyurucu

−
- Oynanış eski ve hantal
- Bezdiren düzeyde yükleme süreleri

6

SON KARAR
İçerikteki yenilikler oynanışa yansımayınca başarısı kısıtlı bir yapım olarak kalıyor.

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Pixel Dash Studios / EQGames ○ **DAĞITIM:** Pixel Dash Studios / EQGames ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-rr

ROAD REDEMPTION

Sonra, neden motorculara kızıyorsun?

ALİ SEZGİN

Dergimizin bu özel sayısının güzide bir sayfasında yerini alan *Road Redemption*'ı daha iyi anlamak için Oyungezer'in de öncesine, *Road Rash* dönemlerine gitmek gerekiyor. Electronic Arts 2010'lu yıllara kadar sayısız *Road Rash* çıkardı ancak yeterince kârlı bir ürün olarak görülmediğinden olsa gerek bir süre sonra seriyi yolcu ettiler.

Road Redemption o serinin bir devam oyunu değil ancak ondaki iyi fikirleri toparlamış ve tekrar tekrar oynanabilecek bir roguelike yapım haline gelmiş. Motor savaşları, baltalar, zincirler ve trafiğe doğru tekmelenen düşman motorcular... Çoğu zaman da amaç ya hasımlarınızı yok etmek ya da birinci olmak. Tek canlı oyun sistemi de karışıma ilginç ve denemeye değer bir yenilik katıyor. Oyunda canlarınız bitince yaşayacağınız ölümün geri dönüşü yok ve daha önemlisi aldığınız bütün geliştirmeler ve silahları da kaybediyorsunuz. *Road Redemption* zor bir oyun sayılmaz ancak oynadıkça aldığınız deneyim puanlarıyla oyunu çok daha kolay hale de getirebiliyorsunuz.

Trafikte yol verme kavgası kanlı bitti

Oyun her açtığınızda farklı senaryo ve yollarla karşınıza çıkıyor. Her ölüm biraz hayal kırıklığı yaratsa da tekrar oynadığınızda o kaçınılmaz dejavu hissini daha zor yaşıyorsunuz. Toplamda 5 tip görev var, yani ciddi anlamda çeşitlilik yok, buna rağmen yolların ve düşman tiplerinin bir nebze değişmesi oyunu saatlerce oynanabilir kılıyor. Tahmin edebileceğiniz gibi fizikler falan hak getire. Düşmanları dövdükçe can ve nitro toplayıp bu kazanımlarınızla daha fazla düşman dövüyor olacaksınız. Düşen çoğu şeyi geliştirip değiştirmek mümkün ama bunun haricinde zorluk ve düşman tipleri yetersiz kaldığı için onlarca saat de oynanmıyor *Road Redemption*.

Oyundaki bir diğer sorun da rastgele oluşturulan yollar. Yollarımız gayet temiz ve akıcı ama ne yazık ki yeterince rastgele sayılmaz. Bu tarz oyunlarda rastgele oluşturma kavramı genel olarak farklı parçaların değişik sıralarla yerleştirilmesiyle oluşturulur ve parçalar ne kadar küçükse oluşan yeni resim de o kadar farklı olur. *Road Redemption*'da o parçalar çok ama çok büyük. Oyunu biraz oynadıktan sonra hangi segmente geleceğinizi, sonraki virajın ne şekilde olacağını hızlıca öğrenmeye başlıyorsunuz. Bunu biraz kamufle etmek için oyunun geçtiği üç farklı tema oluşturulmuş. Çöl, harabeler ve dağlık bölge gibi farklı konseptlerde bile biraz dikkatli bakarsanız farklı renklere boyanmış aynı yollarda seyahat ettiğinizi az çok anlıyorsunuz. Adında Road olan bir oyunun yolları da iyi hissettirmeyince zaten söyleyecek fazla söz kalmıyor bana.

Road Redemption yarış oyunundan evrilmiş bir roguelike olarak ilginç bir deneme olsa da çocukluğumun en eğlenceli oyunlarından birini hakkını vererek diriltmeyi başaramamış. Kaotik, eğlenceli ve tatmin edici darbelerle dolu olması gereken bir oyun nasıl bu kadar tahmin edilebilir olmuş anlam veremedim. Oyun yapımcıları da ünlü bir eseri taklit etmeye çalışırken lütfen iki kere düşünsünler artık. Zira bu oyunların yıllar sonra bile unutmayacak benim gibi fanatikleri var.





Sadece dövüşmek yetmiyor. Düşmanınızın ne giydiğine ve önünüzden gelen trafiğe de bakmanız gerekiyor.



Oyunu kolaylıkla kazanmak istiyorsanız bir arkadaşınızla oynayın. Zorluk kişi sayısına göre değişmiyor.





- Çok eğlenceli ilk 5 saat
- Bolca aksiyon ve patlama

−

- Bir roguelike'a göre içeriği kıt
- Fazla tekrar ediyor

6

SON KARAR

Road Redemption'ın yolunu vizyonsuz yapımcıları tıkamış.



win | osx | lin

BEAR WITH ME: EP. 3

Yılın en tatlı maceralarından birine son nokta

Evet, bence bu senenin en önemli tıkla-ilerle maceralarından biriydi *BwM*. Kendisi beş bölümden oluşacak diye biliyorduk ama bir anda finalini yapmaya karar verdi bu ay. Açıkçası iyi de yapmış; zira bu haliyle tam kararında bitmiş oldu. Gelin bakalım, Amber ve suratsızlığında bile bir tatlılık bulabildiğiniz oyuncak ayısı Ted, Kırmızılı'nın gizemini çözebiliyorlar mı?

Bölüm 2 incelememde müzik kullanımının kısılmış olması, uzunlaşan yükleme süreleri ve akılda kalıcı, bir-iki iddialı bulmacanın olmaması gibi birkaç ufak şikâyetimi dillendirmiştim. Ne mutlu ki geliştiriciler tüm bu sorunları gidererek ilk bölümdeki sorunsuzluğu tekrar tesis etmiş. Bundan başka ilk iki bölümdeki tüm güzellikler korunmakla beraber diyaloglara dair birtakım değişikliklere gidilmek zorunda kalınmış. Bunun sebebi elbette önceki bölümde Ted ve Amber'ın yollarını ayırmış olması. Artık maalesef bir obje hakkında karşılıklı konuşurken yahut birbirlerine sataşırken duyamıyoruz onları. Aslında birbirlerine sataşmaları hâlâ devam ediyor da biraz daha farklı, iyisi mi kendiniz oynayıp görün. Ama her şey mükemmele yakın, hiç merak etmeyin.

Peki en önemli meseleye gelelim: Oyun sonu itibariyle oyuncuyu tatmin ediyor mu? Hem de nasıl! Amber'in niye kendisine oyuncaklarıyla dedektifçilik yaptığı "noir" bir dünya inşa ettiğini, Kırmızılı'nın gizemini ve elbette kardeşimiz Flint'in akıbetini her türlü detayıyla öğreniyoruz. Üstelik farklı sonlar da mevcut. Hikâyenin vardığı nokta, *BwM*'nin absürt komikliğinden bir şey götürmese de gözyaşlarınızı bir nebze akıtmanıza yol açabilir, uyarmadı demeyin.

Sözün özü, bu maceranın kazasız belasız ve ilk bölümünde ortaya koyduğu çıtaya yakışır şekilde sonlanmasından, oyuna ilk görüşte âşık olmuş biri olarak epey mutluyum. ■ İHSAN C.



- Harika şekilde sonlanan hikâye
- Bugüne kadar iyi yaptığı her şeyi sonuna kadar sürdürmüş
- Benzersiz üslubu

—

- Bir seri olarak bakarsak, ikinci bölümdeki bir iki teknik sorundan başka bir şey gelmiyor aklıma

8+

SON KARAR

Sene sonunda en iyi macera oyunlarını düşünürken BwM'yi de bol bol anacağımız kesin.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Exordium Games ○ **DAĞITIM:** Exordium Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam), 30 TL (Steam - Tüm Sezon)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-bwm

JYDGE

win | osx | lin | ps4 | one

Adalet için JYDGE'ı seçin!

Küçükken kötü olduğunuz oyun türlerini yıllar sonra dönüp de tekrar denediğiniz oldu mu? Kesinlikle denemelisiniz, çok güzel sonuçlar çıkabiliyor. Tepeden bakmalı ateş etmeli (havalı insanlar buna top-down shooter der) oyunlar benim için "lanet olasıca" kategorisindeydi bir zamanlar, isabet gerektiren her şeyin olduğu gibi. Daha sonra ısındım türe ama *Crimsonland*'in yapımcılarından gelen *JYDGE*'ı görünce anladım ki yıllardır elimi sürmemişim böyle bir şeye. E haliyle sürmek gerekir diye düşündüm ve pişman olmadım!

Memleketi suçtan arındırmak üzere birtakım "robot polislerin" görevlendirilmesini içeren bir program JYDGE. Bu doğrultuda siz de fondaki son gaz müzikle birlikte sokaklarda "tatata" diye (atış seçiminize bağlı olarak "dıkşın dıkşın" veya farklı bir şekilde de olabilir) gezerek adalet dağıtıyorsunuz. Her bölümde bazı hedefleriniz var, bunları yerine getirerek madalya topluyor ve ileriki görevleri açıyorsunuz. Oyunun kendisi bile diyor, tek seferde bütün madalyaları toplamanız çoğu zaman imkânsız. Tekrara hazır olun. Basit bir oyun bu, dolayısıyla kendisinden en büyük beklentimiz akıcı mekanikler olabilir herhalde. Merak etmeyin, var onlar. Üstelik çok keyifli bir yükseltme sistemi var; hem karakteri hem de silahını özelleştirmek için pek çok seçeneğiniz olduğundan kendi JYDGE'ınızı yaratabiliyorsunuz. Keyfinize veya görev gereksinimlerine göre değişiklikler yaparak hayatınıza hareket katıyorsunuz böylece.

Saniyelerle ölçülen, en fazla da 3-4 dakika süren görevlerden oluşuyor olması sıkıcı gelebilir. Ancak yukarıda bahsi geçen sebeplerden ötürü bir dinamiklik var, şahsen bunalmadım. O son madalyaya çok yaklaşmışken başarısız olmak ve 9. kere aynı göreve başlamak gibi riskler var, dolayısıyla kendinizi küçük çaplı öfke krizlerine hazırlamanız önerilir. ■ MERVE


Mis gibi Amerikan aksiyonu kokmadı mı?



- İşe yarar ve çok çeşitli yükseltme seçenekleri
- Müzikler ciddi anlamda hoşuma gitti
- Çuv çuv adalet!

—

- Görevlerin çok kısa ve tekrara dayalı olması herkese hitap etmeyebilir
- Y harfinin fazla kullanılması

6

SON KARAR

360 derece dönerek etrafı tarayasınız varsa başarılı bir yapım.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM / DAĞITIM:** 10tons ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 45 TL (PS4), 39 TL (XBL) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-jydge

win | osx

A HAT IN TIME

Kahyaman mı oydun çen?

Aptal aptal sırıtmanıza sebep olacak, keyifli, basit bir oyun alıyorsanız doğru adrestesiniz. *A Hat in Time* hayatımda oynadığım en şirin oyundu. İsimsiz kahramanımız uzay gemisiyle evine dönmeye çalışırken "zaman parçalarını", yani bir nevi benzinini kaybedip onları toplamaya çalışan küçük bir kız çocuğu. Fakat öyle tatlı ki ebeveynlik içgüdülerinizi harekete geçiriyor. Durup dururken yaptığı şirin danslar olsun, düşmanların yanından geçerken dil çıkarması olsun… Zaten oyunun her yanı o kadar detaylı ki daima gülümseyecek bir şey buluyorsunuz.

Düşmanların aslında vicdansız düşmanlar olmaması da ilginç bir nokta. Bazılarıyla dövüşemiyorsunuz bile, bazılarıysa sadece siz sataşırsanız karşılık veriyor. Çoğu sizinle konuşuyor ve basit ama kaliteli mizah sunuyor. Kendinden üçüncü tekilde bahseden mafya üyeleri, şöhret hırsından kafayı yemiş baykuşlar ve dahası. Fazla basit dövüş mekanikleriyle bunları basitçe dövebiliyoruz ama boss dövüşleri bambaşka olmuş. Her bölümde en az bir tane boss dövüşü var ve bunlar o bölümün konseptine uygun, çeşit çeşit mekanikler içeriyor.



Oyunu özgün kılan mekaniğiyse şapka sistemi. Şapkalı kızımız iplik yumakları toplayıp yeni şapkalar yapıyor ve her şapka özel yetenek sunuyor. Bu yeteneklerle de önceden erişemediğimiz yerlere erişebiliyoruz. Bir de şapkalarımıza rozet takabiliyoruz ki bu rozetler de yeteneklerimizi değiştiriyor ya da yeni yetenekler ekliyor. 3D platform sevenlere şiddetle tavsiye ediyorum. Biraz basit ama şirin mi şirin, çok eğlenceli bir oyun. **EGE**



- Şirinlik
- Boss dövüşleri
- Farklı şapka mekanikleri

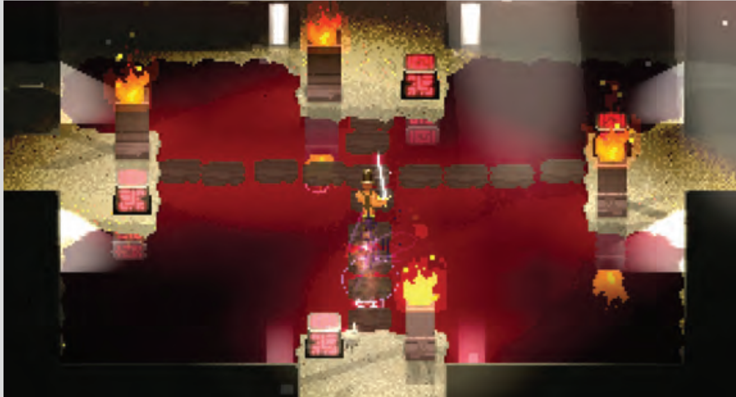
- Biraz fazla basit

8+

SON KARAR

Şirin mi şirin bir 3D platform.

TÜR: Platform **YAPIM:** Gears for Breakfast **DAĞITIM:** Gears for Breakfast **DİJİTAL İNDİRME:** 49TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-121-hat



win | osx | lin

SONGBRINGER

Kendine bir dünya yarat

Genelde bağımsız oyunların güzel yanı umulmadık anda getirdikleri yeniliklerdir. *Songbringer* da bu anlamda tatlı bir şaşkınlık yaratanlardan. İlk ve yegâne şaşkınlığımızı daha oyunun en başında, karakterimize isim verdiğimizi "sandığımız" kısımda yaşıyoruz aslında. "World seed", yani dünya tohumu olarak tanımlanan bu ekran oyunu çok farklı bir boyuta taşıyor. Mecaz yapmıyorum, çünkü sizin oraya gireceğiniz herhangi bir harf kombinasyonuna göre oyun size bambaşka bir dünya yaratıyor. Dahası, beğendiğiniz bir dünyanın kodunu arkadaşınızla paylaşırsanız onun da aynı dünyaya giriş yapabilmesi mümkün.

Böyle oyunların en büyük handikabı olan o rastgelelik hissiniyse *Songbringer* kesinlikle vermiyor. Bir uzay gemisinden yaratılan gezegene çakılan kahramanımız ve yanında havada süzülen robotuyla atıldığımız macera tam bir LSD kafasının ürünü. Özellikle 80'ler esinleri taşıyan müzik ve stiliyle de dikkat çekiyor fakat hikâye namına sunduğu çok bir şey yok. Oyun, oyuncuya kendini amaçsız hissettiriyor. Hikâyeyi ilerleten tek şey NPC'ler desem yanlış olmaz. Aynı şekilde silahlarda çeşit az. Buna karşın boss dövüşleri hem zorlu hem keyifli. Fakat bir çatışmaya girildiğinde efektlerin üst üste binmesinden dolayı kimin kime vurduğunu anlamak bazen epey zorlu oluyor.

Songbringer, kendini tekrar tekrar oynatmak isteyen bir yapım ancak teknik açıdan muazzam olsa da tekrar oynamak için çok da sebep veremiyor. **HAZAL**



- Özgün dünya yaratımı
- 80'ler tarzı stili ve müzikleri

- Ekran birbirine giriyor
- Amaçsız hissettiriyor

6

SON KARAR

Dünyanın en muhteşem oyun tecrübesi değil ama yenilik arayanlar kesin bir göz gezdirsin.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Wizard Fu **DAĞITIM:** Wizard Fu, Double Eleven **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-sb



win

SOCIABLE SOCCER

Mantıklı ve sosyal

Sensible Soccer adını duyduğunuzda gözlerinizin içi gülüyorsa sizin de dinozor oyuncu olduğunuzu söylemek yanlış olmaz. Yaşlılık hissi bir yana eski güzel günlerde televizyon başında zamanın su gibi akmasına neden olan efsanevi oyunun ruhani devamı *Sociable Soccer* henüz erken erişimde de olsa, yapımın nereye gittiğini görmemiz açısından birkaç doneyi yakalamamızı sağlıyor. Dostluk maçı, ligler ve kupalar her futbol oyununda görebildiğimiz seçeneklerken, takımın kadrosunu da belirleme şansı verilen sırayla bir üst seviyeye çıkarak yeni meydan okumalarla karşılaştığımız "Boss Mode" en çok ilgimi çeken bölüm oldu. Çevrimiçi deneyimleri de unutmamak lazım.

Zamanında teknolojinin izin verdiği seviyede gerçekçilik sağlayan *Sensible Soccer* ruhuna bağlı kalınmasını bekleyerek FIFA gibi bir oyun umanlar üzülebilir. Pas, şut, gol ve bol bol kayarak müdahale üzerine kurulu bir oyun bu. Öyle taktiksel müdahaleler, hücum varyasyonları, bloklar arası top alışverişi gibi şeyler beklememelisiniz. Ancak şunu söyleyebilirim ki benim gibi ciddi anlamda simülasyon oyunlarını seven birini bile sıkmadı. İlk 13 maçımda gol yememiş olmam gaza gelmek dışında pek mantıklı gelmese de yapımcıların yolun başında olduklarını unutmamak gerek. Kalecilere beyin nakli, futbolcuların top kontrolü, pas ve şut durumlarında topun fizik kurallarına başkaldırışı gibi düzeltilecek çok nokta var ama gidişat heyecan verici. Tam sürümünde cilalanacağını düşündüğüm grafiklerin şimdi de yeterli olduğu kanısındayım. Lisans probleminiyse yıllardan beri bildiğimiz taktikle, harfleri değiştirerek çözmüşler. Bir Roberto Larcos değil ama Qoalesma yazdığında kim olduğunu anlıyorsunuz.

Nostalji sevenlerin veya farklı bir futbol oyunu arayanların dikkatini çekebilecek bir oyun potansiyeli taşıyan *Sociable Soccer* şu haliyle de güzel zaman geçirmenizi sağlayabilir. Yine de erken erişim konseptine karşı olan biri olarak takipte kalmanızı tavsiye ederim. ■ **ARES**

ERKEN ERİŞİM



+
- Nostalji kafası
- Boss Mode eğlenceli

−
- Kaleciler, top sürüş mekanikleri, şutlar... Düzeltilecek çok şey var
- Lisans problemi

SON KARAR
Her şeye rağmen içimde bir heyecan yarattı. Güzel yoldalar!

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** Combo Breaker ○ **DAĞITIM:** Tower Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** sociablesoccer.com



CITIES SKYLINES: GREEN CITIES

Doğayı sev, betonu öp

"Değerli basın mensupları, buraya kadar geldiğiniz için teşekkür ederim. Bildiğiniz gibi şehrimi-"
"Sayın başkan, bütün kamu araçlarını elektrikli yaptırdığınız doğru mu?"
"Evet, doğrudur. Daha iyi bir gelecek için-"
"Sayın belediye başkanı, şehrin göbeğindeki plazaların yıkılıp yerine merkezi bir park yapılacağı söyleniyor.?"
"Şimdi böyle spekülasyonlara hemen gelmeme-"
"Peki tüm artıma tesislerinin su kirliliğini sıfıra indiren çevreci geliştirmeler alması hakkında ne düşünüyorsunuz?"
"Hükümetin sizi sokaklardaki çöp yığınları sebebiyle kovmakla tehdit ettiği için bu tedbirleri aldığınız doğru mu?"
"3 ayda kurulmasını istediğiniz yeni mahallenin tamamen kendine yetebilen evlerden kurulu olması emri de sizin fikriniz miydi efendim?"
"Evet benim fikrimdi. Daha önce hiç görmediğiniz parklar da yaptıracağım şehre, her yer yeşil olacak, bu da benim fikrim. Elektriğimizi de gejotermik güçle sağlayacağız bundan sonra..."
"Jeotermal, efendim."
"Binaların teraslarına en az 5 metrekare çim kuralı koyuyorum! Bundan sonra yapılan bütün gökdelenler yeşil olacak! Otobüsler de daha az ses çıkaracak, hatta komple ses kirliliğine savaş açıyorum ulan! Elektrikli araba kullanın, kullanmayanı vallahi barındırmam bu şehirde bundan sonra. Bütün sahili de mahvettiniz zaten, denize da çöp toplayıcı koyduracağım! Üç tane de yeni haritayla senaryo ekliyorum şehir sınırları içine, hepsi milli park olacak! Sanatçı olacaksınız, çevreci olacaksınız, bu şehrin çocukları yeşil derili doğacak! Var mı sorusu olan?!"
"..."
"O halde geldiğiniz için teşekk-"
"Belediyeye alınan araçların vatandaşın vergisiyle alındığı iddiaları doğru mu?"
"...Doğrudur." ■ **TARIK**

DLC+

win | osx | lin

7

SON KARAR
Şehri yeşile boyalı betondan öteye gitsin isteyenler için güzel tercih.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Colossal Order ○ **DAĞITIM:** Paradox Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Playstore), 21 TL (Steam)
○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-121-gc

REIGNS

Kralın kararlılık sınavı

Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Geçen ay gönderdiği mesaj için M. Emre Muştu kardeşimize teşekkür ederim, geç kalmadan görüşmek üzere.

Künyede türü konusunda kararsızlık yaşadığım, aklıma farklı seçenekler getiren oyunlar ilgimi çekiyor her daim. Okuyucu dostumuz Arda İçöz'ün geçtiğimiz yıl önerdiği *Reigns* de bu kategoriye giren yapımlardan biri. Ana türlerden kart oyunu ile basit eğlence (casual) arası geldi bana, yapımcısına bakarsak bağımsız da sayılır tabii. 2016 yazında PC ve mobil platformlarına çıkan *Reigns* bir süredir Steam kütüphanemde beklemedeydi, daha fazla geç kalmadan bu ayki köşemizde konuk etmeye karar verdim sanal hanedanlığı. Dağıtıcı firma Devolver Digital'i ise *The Talos Principle, Hotline Miami, Shadow Warrior* ve *Serious Sam*'in bazı oyunlarından hatırlıyoruz.

Sonsuzluğa açılan krallık

Son derece basit hatta biraz da sığ gibi gelen oynanışa sahip bir yapımın nasıl sürükleyici olabileceğini kanıtlamayı başarıyor *Reigns*. Oynanışı kısaca açıklayayım (zaten istesem de uzatamam): Bir kralı, daha doğrusu bir hanedana bağlı kralı yönetiyoruz. Karşımıza çıkan kartlara göre sağ ya da soldaki seçeneği tıklayarak tercihimizi yapıyoruz. Bu tercihler oyunun devamını da etkiliyor tabii. İki tercihimizden biri, ekranın üstünde yer alan din, halk, ordu ve para durumumuzda artma veya eksilmelere neden oluyor. Basit gibi görünen ama gidişata göre karmaşıklaşan püf noktası ise; bu dört değerden herhangi birinin tamamen dolmasını ya da sıfırı tüketmesini önlememiz gerekiyor. Paralar bitip devlet hazinesi diye bir şey kalmayınca (ki en çok tanık olduğum durum oldu), tüccarlar yönetime el koyarak kralımızın tacını çekip alıveriyorlar. "Kral gitti, gelsin yeni kral" diyerek devam ediyoruz, bir yandan da ekranın alt kısmındaki üç görevi tamamlamaya çalışıyoruz. Ortada beliren kartlara göre tahmin etmeye çalışıyoruz bazı görevleri, epeyce karmaşık olanları da var tabii. Yaklaşık beş saatlik sürem sonunda 2000 yılını geçtim, yüz küsur kralla oynadım, eksik kalan görev ve başarımlar öylece duruyor. Oyun içeriği az değil anlayacağınız. "Mavi mantarın tadına bak", "Ozanı işe al" gibi görevleri tamamladıkça yeni kartlar geliyor, yeni kartlar büyücü, haberci, komşu ülke kralı gibi yeni karakterler aynı zamanda. Posta güvercini, kurt adam, kurnaz simyacı gibi aradan pırt diye çıkıveren renkli, gülümseten karakterlerle karşılaştım sık sık, oyunu tekdüzelikten kurtaran en önemli özellik bu ilginç karakterlerin beklenmedik anlarda çıkıp tercihlerinizde soru işaretleri yaratmaları oldu.

Uzun lafın kısası; başlarda fazla basit ve düz gibi gelip biraz oynayınca açılmaya başlayan bir yapım olmuş diyebilirim *Reigns* için. Mobil sürümü sağa sola çekiştirmeye daha uygun gibi görünse de Windows sürümünde herhangi bir sorun gözüme çarpmadı doğrusu, üst üste aynı sonları yaşamak dışında keyifli bir deneyimdi hatta. 22. yüzyılda nasıl bir krallık olacak, robot soytarılar, yapay zekâ danışmanlar, elektronik tuzaklı zindanlar çıkacak mı; yeni kralların tercihlerine bağlı bir durum sanki, dönüp bir bakmak lâzım...



Ne zaman çıkacağı belli olmayan soytarı kartı.

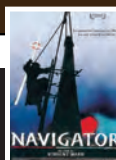
7

SON KARAR

Çeşitli ödüller de kazanmış, sade oynanışı ve zaman zaman strateji gerektiren karar anlarıyla bir şansı hak eden özgün bir oyun.

TÜR: Kart / Macera **YAPIM:** Nerial **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 6 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-121-reigns

80'LERDEN GELEN ADAM



1988, Avustralya yapımı bir film seyrettim bu ay videoda: The Navigator: A Medieval Odyssey. Vebadan kurtulmak isteyen insanlar, 14. yüzyıl İngiltere'sinden 20. yüzyıla geçen bir zaman tüneli açarlar... Tam bir fantastik bilim kurgu muhabbeti, tavsiye ederim.

OYNUYORUM

1. Ghost Recon: Wildlands (PC)
2. Vigilantes (PC)
3. NBA 2K18 (PS4)
4. Police Tactics: Imperio (PC)
5. The Sims 4 (PC)

BEKLİYORUM

1. Life of Rome (PC)
2. The Sims 4: Cats and Dogs (PC)
3. Yakuza 6: The Song of Life (PS4)
4. Vampyr (PC)
5. The Last of Us – Pt.2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BİRKAÇ YIL ÖNCE BİR GÜN YENİ SAYI ÇIKMIŞTI, POŞETİ YIRTIP İLK TEKMİLİ'YE BAKMIŞTIM NE VAR NE YOK DİYE, BURAYI HAZIRLAYAN SİNAN ABİ DE KİMSE OKUMUYOR SANIYORMUŞ TEKMİLİ'Yİ, ÇOK SEVİNMİŞTİ. O GELDİ NEDENSE AKLIMA ŞİMDİ. ŞŞ OKUYORSUNUZ SİZ, DEĞİL Mİ? - ÖMER

FPS (First Person Shooter)



DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER
PC, PS4, X-ONE

Arkane Studios da olmasa tek kişilik FPS sevenler ne yapacak kim bilir? Tamam, Death of the Outsider tam teşekküllü bir Dishonored değil, daha küçük çaplı, daha sınırlayıcı. Ancak bu evreni seviyorsanız incelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.

Prey
PC, PS4, X-One
Dishonored'ları yapan Arkane Studios bu kez çok farklı ama yine şahane bir oyuna imza atmış.

Klasik
Half-Life 2: Episode 2
PC
İlk kapağımızdı. O zamanlar Half-Life'ın geleceğine nasıl da umutla bakıyorduk. Heh, saflık işte...

Narcosis
PC, Vive, Rift
Karanlık ve basık ortamlarda karşınıza çıkan korkunçlu şeyleri seviyorsanız (kim sevmez ki?) bu oyun tam sizlik!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
PC

Masaüstü rol yapma oyunlarının yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur! Müthiş bir yaratıcılık, müthiş bir öykü, müthiş bir oynanış ve çılgın bir tekrar oynanabilirlik de yanında eşantiyon. Undead'ken maskenizi çıkarıp etraftakiler tarafından linç edilmenin tadını bilemezsiniz.



Klasik
Planescape: Torment - Enhanced Ed.
PC
Adını çok duyup bir türlü oynayamadığınız bu şaheserden kaçmak için artık bahaneniz kalmadı!

Yeni
Battle Chasers: Nightwar
PC, PS4, X-One
Bir Kickstarter harikası daha! Sanat tasarımı, oynanışı, uzunluğu... Her tarafından kalite akıyor.

Yeni
South Park: The Fractured but Whole
PC, PS4, X-One
FRP temasını bırakıp süper kahraman temasına geçen South Park yine çok saçma (iyi anlamda).

Persona 5
PS4, PS3
Çizgisellikle özgürlüğün akıl almaz birlikteliği P5'te sizi bambaşka ve çok klas bir hayat bekliyor!

Torment: Tides of Numenera
PC
Öncülüyle aynı kalibrede olmasa da hemen ardından gelen ToN, türü sevenlerin başucunda durmalı.

Yeni
tLoH: Trails of Cold Steel
PC, PS3, Vita
Yapımcılarının bu oyuna duydukları tutkuya hayran kalmamak elde değil. Müthiş detaylı ve upuzun bir JRYO.

AKSİYON

Yeni



ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
PC, PS4, X-One

Hah işte bu Ubisoft ya, böyle AC yap canımızı ye! Her yıl bir, hatta bir keresinde iki ana AC oyunu görmek, oyunlar güzel olsa bile yoruyordu bünyeyi. Bir yıl ara vermek, bir de te en geçmişe dönüp Kardeşlik'in kökenini anlatmak müthiş yaramış seriye. Harika açık dünyasını söylemeye bile gerek yok zaten.



Yeni
Middle-earth: Shadow of War
PC, PS4, X-One
Sanırsınız ilk oyunun zaten iyi yaptığı onca şeyi daha iyi yapmak çok kolay bir şey.

Yeni
Cuphead
PC, X-One
İnanılmaz 30'lar görselliğiyle akılları başlardan aldı, sonra da inanılmaz zorluğuyla aldığı akıllardaki keçileri kaçırttı.

Hellblade: Senua's Sacrifice
PC, PS4
Akıl çıkaran görselliği ve sağlam dövüş sistemi bir kenara, oyunun psikolojinizle oynadığını hissediyorsunuz resmen.

Sonic Mania
PC, PS4, X-One, Switch
Son yıllarda çıkan uyduruk oyunlara bakıp Sonic'in neden bu kadar meşhur olduğunu anlayamayanlar için.

Yeni
The Evil Within 2
PC, PS4, X-One
Tasarımları, hikâyesi ve atmosferiyle pis geriyor, ta ki düşmanların görünmez duvarlarını keşfedene kadar.

Yeni
Ruiner
PC, PS4, X-One
Blade Runner'a yakın bir tat veren karamsar, şiddet dolu ve stilize bir aksiyon.

Oyun dünyasının gelecek 10 yılı boyunca oynamaya devam edeceğimiz 3 oyunu hangileri olsun?

1. *"Seri bitti, iyi oldu ama ekolü bitmesin" diyeceğim; Dark Souls. Prey ve yeni Hitman de devam etsin. - ONUR*
2. *Bu kaliteyle devam edecekse Divinity bir asır daha bitmesin. Yanına da Elder Scrolls ve Monkey Island'ı alsın. - ESER*
3. *Dragon Quest ve King of Fighters hiç bitmesin, King's Field'ın da hiç sanmıyorum ama devamı gelsin inşallah. - EMRE S.*
4. *Persona ve Ys'le geç tanıştım, n'olur devam etsinler. Bir de bir ümit Devil May Cry istiyor insan. - SABRİ*
5. *The Witcher, Divinity, senede bir çıkmama ve AC II ile Origins kalibresinde olma kaydıyla Assassin's Creed. - CAN*

Bir de tam tersi var. Artık çıkmasa daha iyi olur diye düşündüğünüz bir oyun var mı? Hangisi?

1. *Senelik olarak çıkmaya devam eden her türlü oyun. Ne kadar iyi olursa olsun büyüsünü yitiriyor çünkü. - CAN*
2. *God of War tabii ki! Pis oyun. - ARES*
3. *Bir klasik olacak ancak AC ve CoD serisi. Origins'in fragmanları falan yine gazdı da oynamadım daha. Yine de bitsin. - YASİN*
4. *Call of Duty hayranı olmama rağmen gelecek son oyunun durumuna göre cevabım CoD olabilir. - ALİ*
5. *CoD diyenler olmuş, takipçisi olmadığım için pek bir şey diyemem ama sonuçta dıkşın dıkşın her şey (dergiden atıldı). - MERVE*

Hadi 10 yıl bahanesiyle azıcık kendimizi övelim. Oyungezer'in en sevdiğin yanını söyle, biz de bilelim.

1. *Ablaların yemekleri :D - YASİN*
2. *Okuduğum her yazıda bir arkadaşımla sohbet tadı alıyorum. Oyun muhabbeti yapacak kimsesi olmayan biri için muhteşem. - ARES*
3. *Anne evi gibi. Bir tek "yaa annee yaaa" diye trip atamıyorum. Denedim, Deniz hiç tepki vermedi, yüzüme baktı... - BARAN*
4. *Alizine Wonderland'i finanse etmesi ve Ali Sezgin gibi muhteşem bir yazara ev sahipliği yapmasıyla zaten kalbimdeki yeri belli :P - ALİ*
5. *Dünya dursa da gezmeye devam etmesi. Şarkının nakaratıyla ;) - M. İHSAN*

STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Mario+Rabbids: Kingdom Battle
Switch
"Hadi Mario'yla Davşanları bir araya getirelim, XCOM gibi de bir oynanış yapalım" fikri kime aitse tebrik.



Dungeons 3
PC, PS4, X-One
Dungeon Keeper ruhunu günümüzde yaşatmayı başarıyor ama ilk iki oyundan sonra yapımcıların espirileri tükenmiş sanki.



StarCraft Remastered
PC
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

DVO & ONLINE

Destiny 2
PS4, X-One
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.

Lawbreakers
PC, PS4
Unreal Tournament ve Gears of War'un arkasındaki isim Cliff Bleszinski'den hızına yetişmekte zorlanacağınız bir multiplayer FPS.

Absolver
PC, PS4
Dövüş oyunu gibi bir multiplayer aksiyon. Neredeyse kendi dövüş sanatınızı geliştiriyorsunuz, o derece kompleks bir oynanışı var.

Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PUBG, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.

Albion Online
PC
Evet, çok farming ve grinding istiyor ama hey! İstediğimiz kadar sövelim, keyifli olunca da seviyoruz bunları yapmayı!

YARIŞ & SİM & SPOR



FIFA 18
PC, PS4, X-One, PS3, 360, Switch
Geçen yılkinin üstüne kat çıkan Alex Hunter modu için bile oynanır. Onun dışında oynanışta da ufak tefek güzelleştirmele var tabii.



F1 2017
PC, PS4, X-One
İşte Formula 1 severlerin beklediği taze kan! Birkaç yıl boyunca çıkacak F1'lara "F1 2017'nin üzerine çıkamadı" denilmesine hazır olun.



Project CARS 2
PC, PS4, X-One
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!



Forza Motorsport 7
PC, X-One
Mikro ödemenin coşması falan derken biraz kalbimizi kırdı ama otomobil sevdalıları için Forza her zaman Forza'dır.



Gran Turismo Sport
PS4
Şu soldaki Online başlığına da yazabilirdik aslında, tek kişilik içeriği neredeyse yok ancak online anlamda ve sürüş anlamında şahane.

AYIN ALTIN OYUNLARI



MIDDLE-EARTH SHADOW OF WAR



ASSASSIN'S CREED ORIGINS



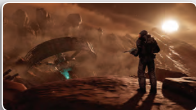
F1 2017

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Total War bizim ofise... Şaka şaka, buraya üç ay üst üste aynı şeyi basmak gibi bir hata da yapmayız artık herhalde (sanırım).

Kasım '17	
Call of Duty: WWII	3 Kasım
Sonic Forces	7 Kasım
Need for Speed: Payback	10 Kasım
Football Manager 2018	10 Kasım
Harvest Moon. Light of Hope	14 Kasım
Lego Marvel Super Heroes 2	14 Kasım
Tannenberg	16 Kasım
Star Wars: Battlefront II	17 Kasım
The Inpatient	22 Kasım
Aralık '17	
Xenoblade Chronicles 2	1 Aralık
SpellForce 3	7 Aralık
Hello Neighbor	8 Aralık

SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



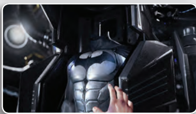
Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Super Hot VR
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.



Star Trek: Bridge Crew
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

MACERA & BULMACA

Beat the Game
PS4
Uçuk kaçık bir ortam, özgün bir oynanış, harikulade bir yerli yapım. Ama çok kısa be arkadaş! Doyamadık!

Bear With Me
PC
Tatlılıkla karanlıklılık arasındaki enteresan üçleme Bear With Me belki de olabilecek en harika şekilde bu ay sonlandı.

Hob
PC, PS4
Torchlight'ın yapımcılarından yine şahane ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Dünyası da, bulmacaları da, mekanikleri de çok yaratıcı.

The Journey Down
PC
The Journey Down üçlemesi bu ay derli toplu bir şekilde sonlandı. Çabuk, "point'n click macera türü de öldü be abi"ciler gelmeden...

A Hat in Time
PC
Sevimli oyunları sevenler aman ha, sakın ha ıskalamasın A Hat in Time'ı, başından sonuna sırıta sırıta oynayacaksınız.

BİR GARİP OYUN



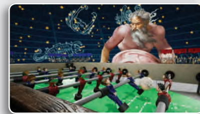
That's You
PS4
Konsolu yalnızca baharat olarak kullanan, aslında cep telefonlarınızla oynadığınız bir parti oyunu için epey zevkli bir deneyim That's You.



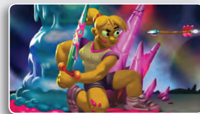
Kindergarten
PC
Ana okullarının ne kadar tehlikeli yerler olabileceğini hiç düşünmemiştiniz değil mi? Artık düşünebilirsiniz.



Slime Rancher
PC, X-One
Slime yapmıyoruz. Slime avlıyor ve besliyoruz! Aşırı ponçik bir... nasıl desek... çiftçilik simülasyonu.



Rock of Ages 2
PC, PS4, X-One
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşsınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



Nidhogg 2
PC, PS4
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!



VİZYON TARİHİ
15/12
2017

STAR WARS THE LAST JEDI

Yoksa tekrarda ikinci perde mi?

SARP KÜRKCÜ



The Force Awakens'ın en çok eleştirilen yanlarından biri *A New Hope*'u ne kadar andırdığıydı. Bunun üstüne sayfalarca yazıldı, saatlerce video çekildi şu geek diyarında, tekrar dönmeye gerek yok. Ama şimdi 2017'nin sonlarındayız, *The Last Jedi* kapıda ve içimizi bir korku daha sardı: Ya *Empire Strikes Back* çıkarsa karşımıza?

Uzman ellerde bir ışın kılıcı

ALT sayfalarında künyeler hep size yönetmenin kim olduğunu söyler, ama burada filmin yönetmeni Rian Johnson, belki de bakış açısıyla değil karaladığı satırlarla daha da önemli. Evet, *The Last Jedi*'ı hem yönetiyor hem de senaryosunu yazdı kendisi. Bu iki kilit görev Johnson'da birleştiğinde, benim favorilerimden *Looper* ve saygıyla alkışladığım Brick gibi filmler doğmuştu zamanında.

Diğer taraftan Kathleen Kennedy ve Rian Johnson, ne zaman birlikte kamera karşısına geçseler Johnson'a verilen özgürlükten, kendi bakışını ve düşüncelerini *Star Wars* markasına nasıl yansıttığından bahsediliyor. Tabii bunlar birer pazarlama taktiği olabilir ama Johnson'ın sadece setten analog fotoğraf makinesiyle topladığı kareleri, bu iş anını nasıl güzel bir hobi dünyasına çevirdiğini gördüğümde de şüpheler siliniyor kafamdan.

Galakside özgürlüğün tanımı nedir?

Johnson'un bu tekil filmde ortaya güzel bir şey koyacağına inanıyorum, ama konu Star Wars olunca tek başına değerlendirilebilir bir metadan bahsetmek de saçma. 1977'den beri çizgi romanı filmine, kitabı oyuncağına bağlı, delicesine bir makine var karşımızda (ki makinenin marka değeri tahminleri 29 ila 42 milyar dolar arasında gidip geliyor). O nedenle Johnson'a verildiği yansıtılan o özgürlüğün gerçekte ne kadar olduğu, *Star Wars* külliyatına yansıtmak istediklerinin ne kadarının filmde kendine yer bulacağı konuları muamma. Son fragmanda gördüğümüz kristalize tilki / vaşak benzeri yaratığı düşünün mesela. Görsel şovunu *The Last Jedi*'da yapsa bile haklarındaki asıl bilgi bir kitabın 23. bölümü olabilir. Benzer şekilde yine Luke'un geçmişe dair anılarının bıraktığı izleri Mark Hamill'in suratında görebiliriz belki ama gerçekte "ne" olduğu, 16 sayılık bir çizgi roman serisi olabilir.

Derdim şu: Johnson'ın *Star Wars*'a katabileceği çok şey var ve eminim markanın Holocron Gardiyanları ile sadece *The Last Jedi*'la ilgili de olmayan, saatlerce süren toplantılar yapmıştır. Yapmak da zorunda, çünkü bir *Star Wars* filmini yazıp yönetmenin sorumluluğu söz konusu. Oscar'lı tekil bir filmle, sanatsal bir başyapıtın özgürlüğüyle böyle bir sistemi kıyaslamak anlamsız. Yine Disney'in yönettiği Marvel'ın iki kolu (MC ve MCU) bile *Star Wars*'u anlamak için doğru bir örnek değil. İmkan olsa da bir ara bunları uzun uzadıya dergide tartışsak (Serpil'e ve Ömer'e bakar O.O)...

"En iyi" Star Wars filmi

Sadece yayınlanan fragmana dair analizlerin olduğu YouTube videom bir saat olunca, "Neler olacak filmde?" sorusuna burada cevap vermemin imkânsız olduğunu anlarsınız. Ama şiddetli bir özet isterseniz, tüm baş karakterlerin bir galaktik kimlik bunalımına gireceğini söyleyebilirim size. Rey, sahip olduğu gücün onu konumlandırışını ararken Kylo Ren de Snoke'un Rey'e olan ilgisini, kendisinin rolünü, bugüne dek ne kadar aldatıldığını anlayacak. Luke, Güç'e dair kalmış tek "bilir kişi" olarak Rey'le olan ilişkisi üzerinden kendisini tekrar gözden geçirecek tahminen. Son olarak Leia, 40 yılı aşkın senato deneyimine ve iki galaktik iç savaş atlatmış konumuna rağmen bir kere bile şansölyeliğe aday olmamış yapısıyla Resistance'ın lideri olarak ipleri eline almak zorunda.

Bu listeye Finn ya da Captain Phasma da dâhil herkesi ekleyebilirsiniz. Canto Bight ile galaksinin zenginlerinin bile iç savaşta kendilerini tanımlayışı olacak filmde. İşin sonunda, *The Last Jedi* herkes için kendini bulma filmi olacak gibi gözüküyor. Tek sorun, son fragmanla filmi *"Star Wars külliyatının en iyi filmi"* dediğim *Empire Strikes Back*'e benzetmem. Baştaki soruya dönüyoruz bu nedenle. Ama ben üstüne bir soru daha sorayım: *Star Wars*'un en iyi filmini andıracaksa, bu gerçekten de galaksinin en büyük problemi mi?



YÖNETMEN: Rian Johnson
OYUNCULAR: Carrie Fisher, Mark Hamill, Daisy Ridley, Adam Driver, Andy Serkins

ÜÇLEMENİN GELECEĞİ

Bu yeni üçleme için yol alındığında bazı kararlar verilmiş tabii ki. İlk filmin başrolü olmasa bile eskiyle yeniyi birbirine bağlayan ana element Han Solo'ydu. Millennium Falcon, Chewbacca, Han'ın ailesiyle bağları, orijinal üçleme ve VII–VIII–IX arasındaki ilk adımı hep Han Solo attı. İkinci filmse, Luke'un bağlarını (ve onu çevreleyen kavramları) sunacaktı. Son olarak Carrie Fisher ve Kathleen Kennedy'nin kararı uyarınca Leia dokuzuncu filmin meşalesini taşıyacaktı. Ama malum, Carrie Fisher aramızdan ayrılınca bu plan da suya düşmüş oldu. O nedenle hem The Last Jedi'ın, hem de dokuzuncu filmin biraz yön değiştirmesi gerekiyor. J.J. Abrams'ın son filmi yönetmek için geri dönmesinin öncelikli sebeplerinden birisi de bu.

KÜLLİYATTA NELER OLUYOR?

Oyungezer'de "geek" kokan bu sayfaları okuyorsanız, zaten bildiğiniz bir şeyi söyleyeceğim size. Kartlarımızı açık oynayalım: Star Wars'u sadece filmlerine göre değerlendirmek amatör işidir. Gidip her kitabı, her çizgi romanı okumak zorunda değilsiniz elbette ama bunun gerçekliğini kabul etmemek gibi bir şansınız yok (Yani var, karanlık bir odada ileri geri sallanıp sayıklayabilirsiniz tabii. İlaçlarınızı da düzenli şekilde alıyor musunuz bari?)

O nedenle The Last Jedi'ı da çevreleyen çeşitli eserler var. Hem filmde dönen şeyleri daha iyi anlamamızı sağlayacak, hem de öncesi ve sonrasına az da olsa ışık tutacak çalışmalar bunlar. Kötü haber, genelde hep İngilizce eserler olmaları. Denk geldiğinizde kapın, okuyun, paylaşın.







- **PHASMA** *(1 Eylül 2017)* Yazar: Delilah S. Dawson
- **LEIA, PRINCESS OF ALDERAAN** *(1 Eylül 2017)* Yazar: Claudia Gray
- **STORMTROOPERS: BEYOND THE ARMOR** *(24 Ekim 2017)* Yazarlar: Ryder Windham, Adam Bray
- **STAR WARS: CAPTAIN PHASMA** *[Eylül-Ekim 2017 (4 sayı)* Yazar: Kelly Thompson
- **CANTO BIGHT (DERLEME)** *(5 Aralık 2017)* Yazarlar: Saladin Ahmed, Rae Carson, Mira Grant, John Jackson Miller

EREN ERYÜREKLİ

BLADE RUNNER 2049 VE SANSÜRÜN YENİ SINIRLARI

1984'e hoş geldiniz

Ben oldukça kızgınım değerli okurlar. Nasıl olmayayım ki? Sadece ben de değil birçok kişi deli gibi bekliyordu *Blade Runner 2049*'u. Başlarda fazla olmayan beklentilerimiz ilk kritikler ortaya çıktığında tavan yapmış, son haftaya girilirken 35 yıllık bekleyişin ardından gelecek film için biletler önceden ayırtılmıştı. Sonra bir tweet gördük. Film gösterime girmeden 2 gün önce yapılan basın gösteriminde insanlar bazı tuhaflıklar fark etmişlerdi. Filmin bazı sahnelerinde IMAX'in o dev ekranına yakışmayan bir çözünürlük düşüşü yaşanmış, kimi yerler eksiltilmiş, bazılarında da diyaloglar amatörce kesilip biçilmişti. Tabii olay bir anda filmin hayranlarını ayağa kaldırdı ve sorularla belirsiz açıklamalar havalarda uçuştu. Kimisi diyordu ki bu yalnızca basın gösterimine özgü bir durumdu ve gösterilen kopya filmin Hindistan sürümüydü. Bazıları sinemalara ulaştı fakat olay o kadar tazeyken bir sonuç alamadı bu girişimlerinden. Nihayetinde bir sürü para verip aldığımız biletlerimizle salonda görecektik film sansürlü müydü değil miydi diye? Ve malum sahneler geldiğinde acı gerçek yüzümüze tokat gibi çarptı. Daha önce sinemalarda pek rastlamadığımız bir şey gerçekleşmiş, *Blade Runner 2049* hunharca sansürlenerek (bilhassa çıplaklık içeren sahneler) katledilmişti. Tabii bilet iptalleri fazlalaşıp, yapımcı ve yayıncıya şikâyet mailleri yağmaya başlayınca filmin dağıtımcısı Sony Pictures bir açıklama yaptı ve Türkiye'ye yollanan kopyanın "yerel kültürel değerlere saygı çerçevesinde" oto-sansürlediğini kabul etti. En hafif tabirle saygısızlık olarak nitelenebilecek bu davranışı herkes bir şekilde protesto etmeye başladı. SİYAD açık bir mektup yazarak Sony Pictures'ı kınadı ve bu yanlışın acilen düzeltilmesini talep etti. Sonuç ne mi oldu? Filme gidenler sansürün ağızlarında bıraktığı acı tatla kaldılar ve gösterilen kopyalarda da herhangi bir değişim olmadı. Yani filmi yine blu-ray'i ve DVD'leri çıkınca adamakıllı seyredebileceğiz, belki oraya bile sansür gelecek. Tüm bunların ışığında sorum şu; **nereye gidiyoruz?**

Hayatımızın her anının kontrol altında geçtiği yetmezmiş gibi artık zevklerimiz hakkında da hüküm vermeye kadar giden ve daralan bir çemberin içinde gibiyiz. Sansür direkt olarak buradaki yetkililerin elinden çıkmış olmasa bile yıllar içerisinde getirildiğimiz noktanın sorumluları tabii ki yine bu yetkililer ve onların kısır dünya algısını kabullenip benimseyen kitlelerdir. Bugün bir film sansürlenir, başka bir gün bir kitap, sonra bir bakmışsınız tiyatrolar kapanmış ve mahallenizde ahlak polisi gezer olmuş. Bunlar hiç de uzak ihtimaller değil ve her tür sansüre karşı sesimizi yükseltmediğimiz sürece dahası da gelecektir. Bu sesi çıkarmanın türlü çeşitli yöntemleri var. Tükettiğiniz sanat ürününün karşılığını alamadığınıza dair ilgili yapımcıya şikâyet maili atabilirsiniz, aynı şirketin diğer ürünlerini almayabilir, en önemlisi de haberi tanıdığınız herkesle paylaşıp forumlarda duyurabilirsiniz. Bazıları televizyondaki sansürün gerekli olduğundan, çocukların izledikleri şeylerden etkilenmesinden korktuklarından bahsediyorlar. Öncelikle bu argüman korku üzerine kurulu olduğundan yanlış. Sen çocuğuna bahsi geçen şeyi izletmezsin olur biter, lakin sansürsüz izlemek isteyenin hakkının gasp edilmesine de göz yummamalısın. Konuşma ve düşünce özgürlüğünün ülkemizdeki hali malumunuz zaten. Şimdi buna izleme özgürlüğümüze de sekte vuran hamleler yapılmaya çalışılıyor. *Blade Runner* özelindeki tepki bir şeyi değiştirmese de yerinde ve sağlamdı. Ve aslında bir şeyi de değiştirdi. Yapımcılar bir dahaki sefere bir filmi sansürlerken iki kere düşünecekler ve kaybettikleri maddi miktarı da bu noktada hesaba katacaklardır. Hep diyorum günümüzde geçerli olan tek dil paraysa siz de bu örümcek beyinli yaklaşımlara en güzel cevabı cüzdanlarınızla verebilirsiniz. Öte yandan film nasıldı derseniz yanıtım "harikaydı" olur.

SANSÜRÜN EN ŞİDDETLİ ŞEKİLLERİNDEN BİRİ, NE OLUR NE OLMAZ KAYGISIYLA YAPILAN İŞGÜZÂR OTOSANSÜRLER

FASSBENDER

ASSASSIN'S CREED FİLMİ İÇİN KONUŞTU

Geçen yılın elde patlayan yapımlardan en büyüğü herhalde Assassin's Creed'di. Hani berbat bir film olmasa da hayalini kurduğumuz "o" film de değildi elbette. Filmin başrol oyuncusu Michael Fassbender de sonradan izlerken sıkılmış olacak ki "film kendini aşırı ciddiye alıyor ve eğlendirmeyi unutuyor" demiş. Özellikle başlangıcı fazla uzattıklarına dikkat çeken oyuncu aksiyona çok daha evvelden girmeleri gerektiğini de eklerken, kendisi olsa filmi öyle yapacağını belirtmiş. E Michaelcığım bu filmin yapımcılarından biri zaten sen değil miydin? Senaryo yazılırken, çekimler yapılırken aklınız neredeydi kuzum? Fassbender'li ikinci bir AC beklemeyin yani arkadaşlar, o tren kaçmış demeçlere bakılırsa.



YEŞİL DEV MARK RUFFALO, THOR: RAGNAROK'UN GALASINDA TELEFONUNDAKİ CANLI YAYINI AÇIK UNUTUNCA MARVEL'LA PAPAZ OLDU. UMUYORUZ KOVULMAZ.



WAITITI'DEN İNCİLER

Thor: Ragnarok sağ olsun bu ay yönetmen Taika Waititi'ye dair o kadar çok haber çıktı ki hepsini bir başlıkta toplayayım dedim. Öncelikle Waititi ciddi ciddi Akira filmi için görüşmelere başlamış ve eğer olursa filmi Asyalı oyuncularla çekmek istediğini belirtmiş. Güzel. İkinci olarak hangi Marvel karakterine film çekmek istediği sorulduğunda yanıtı Black Widow olmuş ve o karakteri çok daha eğlenceli bir şekilde anlatabileceğini belirtmiş. İlginç. Son olarak üstat eski ve hayli eğlenceli filmlerinden What We Do In The Shadows'un Amerikan versiyonu bir TV serisini geliştiriyormuş ki bu da kulağa epey hoş geliyor. O filmin devamı olan We're Wolves'un senaryo yazımıysa sürmekteymiş. Yani ne diyelim, hayırlı işler Waititi Bey, insanlık size hayran.



CEHENNEM SİLAHI YENİDEN, HEM DE ESKİ KADROYLA

Madem 80'lerin aksiyon serileri geri dönmeye bu kadar hevesli, Cehennem Silahı da geri dönsün, öyle değil mi? Dizi formatında döndü de aslında ama bu hikâye farklı. Bu kez Mel Gibson, Dany Glover ve yönetmen Richard Donner'dan oluşan esas üçlü işin içinde ve 5. filmin senaryosu yazılmaya başlanmış bile. Açıkçası orijinal filmlerin devamını sıkıcı bir yeniden yapıma tercih ederim. Tamam adamlar yaşlandı falan da halen fişek gibidirler bence. Gelsin bu.

WEINSTEIN'IN TACİZ SKANDALI HOLLYWOOD'U DERİNDEN SARSABİLİR

Son dönemin en büyük olayı şüphesiz Harvey Weinstein hakkındaki taciz ve tecavüz iddiaları. Hemen her gün başka bir Hollywood aktristinin verdiği demeçlerle kabaran dosya, bulunan kanıtlar ve eşinin onu terk etmesi, ünlü yapımcıyı bitirmiş görünüyor. Weinstein'a bir darbe de Akademi vurdu ve adamı oybirliğiyle üyelikten çıkardı. Bu dev skandal yıllardır hasır altı edilen çirkin gerçekleri gün yüzüne çıkartırken bir başka çaba da Corey Feldman'dan geldi. 80'lerin ünlü çocuk oyuncusu o yıllarda yaşadığı pedofiliyi ve Hollywood içerisinde buna kol kanat gerenleri tek tek ifşa edeceği belgeseli çekmek için bir Indiegogo kampanyası başlattı. Bu kolay dinmeyecek rüzgârın, yapılan çirkinlikleri ifşa edeceğini ve bunları yapanları hak ettikleri cezalara kavuşturacağını umalım (arada House of Cards'ı da harcadılar ama olur o kadar...).

Stanley Kubrick

Kural tanımayan kuralcı

YASİN İLGÜN



Bazen iyi ki Stanley Kubrick ölmüş diyorum sevgili Oyungezerler. İnsan kahramanlarıyla tanışmamalı diye bir söz var ya, bu sözü söyleyenler alabildiğine haklılar efendim.

Tabii benim fantastik seviyelere varan bencilliğimi bir kenara bırakmak lazım. İyi ki ölmüş desem de aslında yalan söylüyorum. Kendimi kandırıyorum. Bu kısa hayatımdaki mevcut tecrübelerim ne derse desin, Kubrick'le tanışmak, ondan sağlam bir azar yemek isterdim. Oyuncularını, görüntü yönetmenlerini saygı sınırlarını aşan bir şekilde azarlasa da alınabilecek en mükemmel sonuca ulaşabilen bir adamdan bahsediyoruz burada. Genç bir

“Ben daima hafif gerçeküstü çalışmayı ve onu gerçekçi bir tarzda sunmayı sevdim.”

sinemacı için Kubrick’ten gelecek bir haşlama alınabilecek en büyük hayat derslerinden birine tekabül ediyor bence. Üstelik bu adamın daha anlatacağı nice hikâyesi vardı. Her yapımı kusursuza yakın olan, hem eleştirmenleri hem de gişeyi sallayan bir yönetmen ve yapımcıydı. Onun bu çift yönlü başarısına ulaşabilen başka hiçbir yönetmen de çıkmadı zaten. Günümüzde herkesin eleştirmen kesildiğini de düşünürsek bu seviyede tatmin hissini yaşatabilecek bir yönetmen yakın zamanda çıkmayacak diyebilirim. Büyük konuşmuş olabilirim ancak hakkında konuştuğumuz kişi sinemanın en büyük dehalarından biri. Olsun o kadar da değil mi?

Her büyük deha gibi o da sorunlu bir karakterdi. Dediğim dedik, mükemmeliyetçi, agresif ve saygı sınırlarını sık sık aşan biriymiş. Onunla çalışan sinema emekçileri Kubrick’i her daim eleştirdiler ve çok az kişi Kubrick hakkında iyi konuşmuştur. Mesela Kubrick’in Spartacus uyarlaması, görüntü yönetmeni Russel Metty’ye hiç hak etmediği bir Oscar kazandırmıştı. Metty, yapım aşaması boyunca Kubrick’in sürekli olarak onun işine karışmasından rahatsız olmuştu ve yapım şirketine Kubrick’i şikâyet edince usta yönetmen onu kenara almış ve filmin görüntü yönetmenliğini kendi üstlenmişti. Metty de Kubrick’in başarısız olmasını istediği için yönetmenini dinledi ve film boyunca hiçbir şey yapmadı ancak adı filmin görüntü yönetmeni olarak geçti. Russell Metty işte bu filmle hiçbir şey yapmadan en iyi görüntü yönetmeni Oscar’ını kazandı. Kubrick’se kariyeri boyunca en iyi özel efekt dalı dışında hiçbir zaman Oscar kazanamadı. Dünya tarihinin en büyük yönetmenlerinden biri, kariyeri boyunca kendi ülkesinin en prestijli sinema ödüllerini kazanamadı. Ne kadar saçma, ne kadar ironik…

Kubrick kuralcı ve kontrolcüydü belki, ancak eserlerine baktığımızda yaşadığı dönemin kurallarını yıkan bir anlatım diline sahip olduğunu görüyoruz. Onu takip eden genç yönetmenler de çok klasik hatalar yapıyorlar. Hikâye anlatmanın bir kural kitabı olmadığını unutuyorlar. Kubrick kuralları yıkan ve yerine prensipler koyan biriydi. Bunun da en harika örneği koca bir sinema türüne yön veren 2001: A Space Odyssey oldu.

Usta yönetmenin eşsiz zekâsı sadece sinemayla da sınırlı değildi ancak o, süper gücünü hiçbir zaman için kötüye kullanmadı. Gerçi Dr. Strangelove filminde nükleer silahları kara mizah şeklinde insanlara sundu ve büyük bir risk aldı. Neticede Kubrick bu konuya parmak basana kadar nükleer silahlar bırakın mizah konusu olmayı, insanların kendi arasında konuşmaktan bile çekindiği bir konuydu. Bu mizah denemesi dünya çapında bir krize bile dönüşebilirdi.

Barry Lyndon filminde mum ışığında 50mm f/0.7 süper hızlı lenslerle yakaladığı inanılmaz atmosfer ve görseller sinema tarihine altın harflerle kazındı. Bugün bile bu kadar düşük f değerinde bir lens hiçbir sinema filminde kullanılmıyor. Artık her şey dijital şekilde ve deneysellikten, keşiften uzak bir şekilde hallediliyor. Dijitalin sunduğu geri alınabilir sahte deneysellik var tabii ama bu bambaşka bir konu.

Yakın geçmişte bu dünyadan çok büyük bir deha geçti ve kendisi bu özel yeteneklerini ne güç, ne para, ne de insanlığın iyiliği için kullandı. Tek derdi kafasındaki hikâyeyi olabilecek en mükemmel şekilde anlatmaktı...

DENEYSELLİK

Kubrick deneysel sinemayla kendi çağının popüler sinemasını defalarca tek potada eritmeyi başarmış bir yönetmendi. Bunun en büyük örneklerinden biri Barry Lyndon filminde ısrarla mum ışığını kullanmak istemesi ve filmin atmosferini elektrik kullanmadan yakalamayı başarmasıydı. Mum ışığında karanlıkta ve filmli kamerayla çekim yapmak bir çılgınlıktı. NASA’nın Apollo Ay Programı için kullandığı Carl Zeiss Planar 50mm f/0.7 lensi film kameraları için modifiye edecek kadar uçmuştu. Sinema tarihinin en hızlı lensleri sayesinde sadece mum ışığıyla inanılmaz sahneler çekmeyi başardı Kubrick. Bu arada mevzubahis lenslerden dünyada sadece 10 tane üretildi. Altı tanesi NASA’da, 1 tanesi Carl Zeiss’ın envanterinde. Geri kalan üç tanesiniyse Kubrick satın almıştı.

SERT MİZAÇ

Bana sinema okullarında her daim oyuncularla aramı iyi tutmam ve onlarla duygusal bağ kurabilmem gerektiği söylendi. Aslında bu doğru bir yaklaşım değil, çünkü hiçbir insan birbirinin aynısı değil ve kendi tarzınızı kendiniz bulmanız gerekli. Sinemanın her alanında olduğu gibi bu alanda da bir efsaneydi Kubrick. Oyuncunun (ve aslında ekibin geri kalanının) bir düşmanıydı adeta. Ağzını açmaya bile korkarmış oyuncuları. Bitmek bilmeyen set saatleri, oyuncuları hareket edemeyecek kadar yoran çalışma koşulları, bağrışmalar, çalıştığı insanları duygusal olarak yıkıp geçmesi. Bunlar belki örnek alınacak özellikler değiller ama Shelley Duvall’ın The Shining performansı da ortadayken çok bir şey diyemiyor insan. Sanatta efsanevi sonuçlar için her şey mubah mı? Çizgi nerede?

KENDİ KAHRAMANLARIMIZ

Çok faza oyun oynuyor, onların içinde bir sürü hayata tanık oluyoruz. Biz de 10. yaş sayısı vesilesiyle yazarlarımıza dedik ki "10 yılın içinde en çok bağ kurduğunuz, benimsediğiniz ve hatta özdeşleştiğiniz karakterleri bir söyleyiverin dostlar", bunlardan da 10 tane seçip yazdık, ortaya böyle karman çorman bir manzara çıktı. ■ EREN E.



ARTANIS (STARCRAFT II)

Şu 10 yıl içinde kendisini yönetmekten gurur duyduğum en önemli karakter Artanis'ti. Golden Fleet'i kumandası altına alıp Auir'i tekrar geri alışı sırasındaki zaferle karışık sevinç hissimin, Zeratul'la kapışması sonundaki hüzne sürüklenmesi beni çok etkilemişti (ağlamıyorum). Tal'darim ve dolayısıyla Alarak'la güçlerini birleştirmesiyse çok tehlikeli bir kumardı ama Artanis gene liderlik vasıflarını göstererek beni kendine hayran bırakmıştı. Ve söylemeden edemeyeceğim: En taro Zeratul! ■ NURETTİN



ETHAN MARS (HEAVY RAIN)

Pek çoğumuzun aslında ilk kahramanı babalarımız değil miydi? Talihsiz şekilde ilk evladını kaybeden Ethan Mars, ikinci oğlunu da kaybetmemek adına sadece bir babanın göze alabileceği şeyleri yaparak bir savaş veriyordu. Bu da onu benim için en gerçekçi, en samimi kahraman yapıyordu. ■ GÖKER



ENGİZİTÖRÜM (DRAGON AGE: INQUISITION)

Oyuna karşı çok bir gazım yoktu, o nedenle "sevimli bir elf kızı yaratıvereyim işte" demiştim ama tabii Dragon Age'in elflerinin tipsizliklerini unutmuşum. Kırmızı yanaklı, uzun kollu, kambur Engizitörüme ısınmam zamanla oldu ve bir süre sonra sırf onu görmek bile mutluluk vermeye başladı bana. Oyunu ne kadar çok baştan oynamak istesem de yapamıyorum... Farklı karakterle olmaz... ■ ÖMER



GERALT OF RIVIA ((THE WITCHER 1/2/3)

Ta ilk oyundan beri inanılmaz bağlandığım bir karakter Geralt. İnatla doğru olanı yapma çabası, dostlarına olan bağlılığı, alaycı esprileri bir yana, herkesin gri olduğu bir dünyada sürekli kötünün iyisini seçmek zorunda kalışı bile yeter. Suçsuz bir canavarın hayatını bağışladığımda Triss bana "Eski Geralt da aynen böyle yapardı" dediği anda kartımı çalmıştı asıl. Çapkın şey... ■ M. İHSAN

CHLOE (LIFE IS STRANGE)

Gök mavisi saçlarının yeri apayrı; ama beni asıl etkileyen, mazilerinde yaşanan onca tatsız şeye rağmen Chloe'nin Max'e -yani bana- duyduğu katıksız sevgiydi. Onu ne denli yalnız bıraktığımı ve baş ettiği kâbusları öğrenmek kolay olmadı. Yaşanan onca yüzleşmeye ve fırtınaya rağmen, biliyorum ki bunlar yaşanmalıydı yoksa benimle olamazdı. ■ İHSAN A.





GLADOS (PORTAL 1/2)

GLaDOS'a hayran olmak öyle matah bir şey değil. Sonuçta iğnelemeleriyle delik deşik olmasına karşın mazoşistçe sırıtmayan kaç kişi var? Ama benim gibi taşın altında kalır lafın altında kalmaz biriyseniz GLaDOS ancak nemesis'iniz olabilir. Ama olmadı. Sonuçta her şey bilim içindi, değil mi? Canavar seni! ■ HAZAL



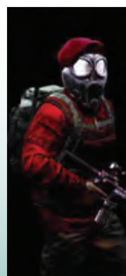
SEBASTIAN CASTELLANOS (THE EVIL WITHIN 1/2)

Düşününce Seb'le epey ortak yanım olduğunu fark ettim. Başına sürüyle şey geliyor, ADAMIN KAFASI ALMIYOR falan. Bunun sürrealizmi yok, lise bitince hayat direkt STEM simülasyonuna dönüşüyor. Mesela kronik rahatsızlığım çıktı, onunla yedi sene geçirdim, ne ara? İstanbul'a taşındım, üniversite bitti, ne ara? Arada âşık mâşık oldum, ne ara? Nihayetinde Seb "What the fuck?" dedikçe, ben "YAV Bİ' DURUN BE KARDEŞİM!!" dedim... ■ ONUR

NOYO ARBORICOLE (THE SIMS 3/4)

Dergimizin Haziran 2009 sayısında, Serpil'in yazdığı The Sims 3 incelemesini okuduktan sonra, olumsuz özelliklerimi de ekleyerek yaratmaya karar verdim kendi sim kopyamı. Dalgın, çocuk ruhlu, kitap kurdu, gözlüklü ve roman yazma heveslisi yetişkin Noyo, gerçek hayattaki halime çok benzemişti. Başka sim'lerle oynarken Noyo'nun komşu olarak yerleştirdiğim kasabanın kütüphanesine gelmesi ve kreş kısmına geçip küçük çocuklarla oynamaya başlaması benim için son 10 yılın en ilginç oyun anlarındandır. ■ NOYAN





THE RED WOLF (DAYZ)

Nice savaşların yaşandığı bu şehir aynı zamanda kızıl bir gardiyana yuva oldu. Chernarus'un Kızıl Kurdu, Papa'nın Tarikatı'na karşı yıllardır sürdürdüğü savaşta çok dostunu kaybetti, ancak onurlu savaşından hiç vazgeçmedi. ■ YASİN



9S (NIER: AUTOMATA)

Sadece meraklı bir androiddi 9S. Amaçsız savaşın ötesinde bir anlam arayışındaydı, dünyayı anlamlandırma çabasındaydı. Kusurları vardı ve yaşadığı kısırdöngünün hem yaratıcısı hem yok edicisi olduğunun farkında bile değildi. Biz gibiydi. Bu yüzden verileri zihnimden silinmeyecekti. ■ EREN E.

THOR BY WALTER SIMONSON

"ÇEKİCİMİN SAPINA SARSAM, SAKLASAM SENİ..."

Hazır Ragnarok teşrif etmişken bir kısmımızın Thor okumaya da gazı gelmiştir. Filmle paralel gitmek isteyenlere buradan bir okuma önermek istedim.

Malum, karakterlerin gerçek zamana yansıyan geçmişleri, tek yazar veya çizere emanet edilmelerine olanak vermemesi, okurların belli başlı karakterler için "en iyi yazar/çizer" veya "en iyi dönem" belirlemelerine olanak tanıyor. Benim size bu yazıda bahsetmek istediğim, en iyi Thor devri olarak görülen, yaklaşık 4 yıl boyunca Thor'a hem yazarlık hem çizerlik yapmış olan Walter Simonson'ın dönemi. Kabaca Thor #337 ile #382 arasına denk gelen bu dönemi okumak, aslında Ragnarok'ta gördüğümüz rengârenk atmosferin bir kaynaktan uzaklaşma değil, bir öze dönüş olduğunu görmek adına yapabileceğiniz en iyi şey.

Öncelikle belirtmek gerekir ki bu çizgi romanlar, Thor'a aşırı odaklanıp diğer karakterleri göz ardı eden çizgi romanlar değil. Simonson, İskandinav mitolojisindeki tüm karakterlere geniş roller tanıyor. Baldur, Sif ve Warriors Three grubu bol bol sahne ışıklarını ele geçirirken, efsane karakter Beta Ray Bill de yine bu dönem içerisinde ilk çıkışını gerçekleştirmiş. Söylemek gereken ikinci nokta da, bu dönemin süper kahraman çizgi romanı hissiyatından çok, modern mitoloji yorumu hissiyatı veriyor olması. Karakterler, Hamlet'ten alıntılanmış gibi görünen ağdalı sözler aracılığıyla iletişim kuruyor ki bu durum seksenlerin bol yazılı, çok balonlu çizgi roman yazım tarzıyla birleşince Simonson dönemi Thor çizgi romanları, hızlı okunmayan ve mitoloji & nostalji faktörleriyle keyif veren macералar haline geliyor. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Yıllanmış çizgi romanlardan keyif alabilen biriyseniz, sizi muhteşem bir okuma bekliyor. ★★★★★



VALERIAN

TANIDIK BİR YERDE AMA FARKLI BİR ZAMANDA

Önceden belirtelim; Luc Besson'un Valerian filmi hiç fena değildi, filmi batıran oyuncu tercihleriymiş meğer. Özellikle Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkan ilk Valerian cildini okuduğumda buna daha bir aydım. Zira kitap ve filmlerdeki karakterlerin birbiriyle hemen hiç alakası yok. Filmi geçersek bu ilk Valerian cildi bize geleceğin mega-şehrinde yaşayan ve uzay-zamanda yolculuk yapabilen ajan Valerian'ı hızlıca tanıtıp onun daha sonradan partneri olacak olan Orta Çağ'da yaşayan güzeller güzeli Laureline ile rastlaşmasının öyküsünü anlatıyor. İlk kez Fransa'da 1967 yılında basılan cildin 50 yıl sonra bize gelmesi geç olsun güç olmasın lafının anlamını bir daha hatırlatırken ben okuduğum bu naif girişten oldukça memnun kaldığımı söyleyebilirim. Bir kere Pierre Christin'in hayal gücü cidden muazzam ve bulduğu teknolojiler zamanının çok ilerisinde. Çoklukla kıyaslandığı Star Wars'tan önce gelmiş olması ve George Lucas'ın da ondan bolca ilham aldığını gizlemeyişi serinin popüler kültür üzerindeki mirası ve etkisini daha iyi kavratıyor insana. Çizimler dönemin Fransız ekolü gereğince daha karikatürize olsa da gayet sinematik kadrajlar ve özenle çizilmiş mekânlara sıklıkla rastlıyoruz panellerde. Zaten çizer Jean-Claude Mezieres'in çizgilerinin sonradan daha gerçekçi bir hâl aldığını da biliyoruz. İşte bu efsanevi uzay operası serisi nihayet dilimize kazandırıldı ve ciltler de kısa aralıklarla bizlerle olacak. Her gün hem bu kadar naif hem de bu kadar vizyon sahibi seriler gelmiyor. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir efsanenin mütevazı başlangıcına ev sahipliği yapan ilk cilt kısa ama keyifli. ★★★☆☆



EMRE KARAOĞLU

YÖNETMEN: Edgar Wright **OYUNCULAR:** Ansel Elgort, Lily James, Kevin Spacey **IMDb NOTU:** 7,8

BABY DRIVER

Suç işlemenin de kendi ritmi var

Yaşayan en başarılı yönetmenlerden biri benim için Edgar Wright. Küçük denemeleri ve televizyon işleri dahil ürettiği her eseri sever, sayar, hatta biraz abartıp taparım. Uzun zamandır sessiz sakin takılan yönetmenin *Baby Driver*'ı duyurduğu günden beri epey heyecanlı bir şekilde filmi bekliyordum ve bence beklentim gayet güzel karşılandı. Evet film bir *Scoot Pilgrim*, bir *Shaun of the Dead* değil maalesef. Anlatım tarzı ya da yönetmenin imzası haline gelen sahne geçişleri ağızımızı açık bırakmıyor ama yine de kuru Hollywood filmlerinin sıkıcılığından uzaklaştırıyor gözlerimizi. Filmin oyuncu kadrosu zaten tek başına dikkat çekmeyi başarıyor. Tüm karakterler özenli hazırlanmış ve hakkını vererek canlandırılmış. Fragmanda gördüğünüz her şeyin kat kat fazlasını izleyeceğinizin garantisini verebilirim size. Kimse kızmasın ama *Hızlı ve Öfkeli* tadındaki filmlerin ders alması gereken pek başarılı otomobil sahneleri ve anlatımları mevcut filmde (Hadi len! Arabayla nükleer denizaltından kaçıyorlar mı sen onu söyle! - Ö).

Biraz da çok can sıkıcı durumlardan bahsetmek istiyorum. Hikâye ve kurgunun, filmin sonlarına doğru Hollywood'un gişe telaşı yüzünden sarpa sarması ve yapımcı müdahaleleri maalesef gözünüze batacak. Ama Edgar Wright bir sonraki sahnede tekrar gönlünüzü çalmanın bir yolunu buluyor ve kızgınlığınız pek uzun sürmüyor. Filmden sonra zaten izlediğimiz her filmde olan bu müdahalelere nasıl alıştığımızı konuşurken buluyoruz kendimizi. Belki de durumu ben abartıyor veya Wright'ı sadece İngiliz aktörlerle yarı bağımsız filmlerde görmek istiyor da olabilirim.

Kısacası *Ant-Man* kargaşasını saymazsak yönetmenin kendine ait "tamamlanmış" ilk Hollywood filmi bu ve bu durum söylediğim gibi (maalesef) kendisini filmin çoğu yerinde gösteriyor (Ya bi' git! Oyuncak tren kazası var mı ha bu filmde!? - Ö). Aslında Hollywood dokunuşları yönetmenin *Three Flavours Cornetto Trilogy*'sine hâkim değilseniz pek rahatsız eden türden değil. Yönetmenin en iyi yaptığı şey olan diyaloglar ve sahne geçişleri akademi tarafından Amerikan halkı için azıcık rötuşlanmış ve daha açık hale getirilmiş. Ama Wright'ın en önemli özelliklerinden biri olan müzik ve ses kullanımı film boyunca inanılmaz bir seviyede seyrediyor ve bu durum filmi son zamanlarda izlediğimiz en karakter sahibi film haline getiriyor. Özünde araba temelli filmleri pek sevmesem de Edgar reyiz My Little Pony filmi çekse bile izlerim ve muhtemelen çok eğlenirim. Çoğu kalıplaşmış sahnenin modern varyasyonlarını izleme şansı bulduğumuz *Baby Driver*'dan bir *Hot Fuzz* çıkmıyor ama, ne yalan söyleyeyim, Hollywod sinemasına fazla bile.

EDİTÖRÜN NOTU: Yönetmenin kaba mizahlı şahane İngiliz filmlerinden değil ama yine de tadından yenmeyen yanları var. ★★★★☆



ARABALI AKSİYON DEMİŞKEN



DRIVE
Baby Driver'ın tadı damağınızda kaldıysa daha ağır konulu ama ona en yakın film olarak Nicolas Winding Refn'in şahane Kavinsky müzikli Drive'ını tavsiye ederim. Bir soygun şoförünün yaşadığı gerilimi izleyiciyle akıcı olarak paylaşabilen şahane bir filmdir kendisi.



DEATH PROOF
Tarantino'nun Grindhouse adı altında ürettiği bu filmi ruh hastası bir dublörün yine aynı şekilde ruh hastası fantezilerini konu alıyor. Filmin Baby Driver'la ortak noktaları; Edgar Wright'ın Grindhouse filmlerinde çalışması, karakterlerin manyaklık düzeyi ve şahane araç gerilimleri.



MAD MAX: FURY ROAD
Afedersiniz ama şahane araba sahneleri dedik mi orada Mad Max'in her zaman yeri vardır. Özellikle Fury Road'ın yeri ise kesinlikle değişmez, değişmemeli de.

YÖNETMEN: Sofia Coppola **OYUNCULAR:** Nicole Kidman, Kirsten Dunst, Elle Fanning, Colin Farrell **IMDb NOTU:** 6,6



THE BEGUILED

ABD'li yazar Thomas Cullinan'ın romanından uyarlanan The Beguiled aslında ilk kez beyaz perdeye uyarlanmıyor. Maço filmler denince akla ilk gelen yönetmen Donald Siegel tarafından 1971 yılında tabii ki başrolünü Clint Eastwood'un üstlendiği filmi bu kez bir kadın objektifinden izliyoruz. Puanı pek iç açıcı değil farkındayım ama Sofia Coppola'nın Hollywood'un en başarılı yönetmenlerinden biri olduğunun tekrar altını çizdiği bir film olmuş The Beguiled bana kalırsa. Cannes Film Festivali en iyi yönetmen ödülünü evine götüren filmde, Amerika İç Savaşı sırasında yaralanan ve bir kız yurduna sığınan Corporal McBurney'nin önce korku, daha sonra arzu objesine dönüşmesini izliyoruz. Oyunculuklar oldukça başarılı; çekimler, sesler, dönemin yansıtılması ve duyguların anlatımı gerçekten doyurucu ama iki film arasında bir tercih yapmam gerekirse üzülerek Siegel versiyonunu seçeceğim. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk filmi izlemeyi ihmal etmeyin derim.
★★★☆☆

YÖNETMEN: John Watts **OYUNCULAR:** Tom Holland, Robert Downey Jr., Zendaya, Michael Keaton **IMDb NOTU:** 7,7

SPIDER-MAN: HOMECOMING

İkinci sınıf karakterlerini bile ilginç bir şekilde izleyiciye "satabilen" Marvel'ın, bu kadar zaman en popüler kahramanından mahrum kalışının hikâyesini anlatmaya kalkmayayım şimdi ki öğrenmeye değil eğlenmeye geldik! Nitekim Homecoming eğlenceli bir film. Başrol oyuncumuz, "şapşal Parker" hissiyatını, öncesinde Spidey'yi oynayan aktörlerin ikisinden de daha iyi veriyor, yan karakterler de aynı şekilde yerli yerinde ve gençlerin bu parlayışı Homecoming'i esaslı bir gençlik filmi yapıyor. Öte yandan Raimi üçlemesinde gördüğümüz sağlam aksiyonu, izleyiciyi gaza getiren sağla salınma sahnelerini bu filmde göremiyoruz. Yine önceki filmlerin aksine, genç Peter Parker'ın kendini kanıtlarken diğer taraftan "gariban halk adamı" kimliğini kaybetmeyişi ve DD, Luke Cage gibi düşük güç seviyesinde karakterlerle Avengers tayfası arasındaki boşluğa cuk oturuşu çok iyi işlenmiş. Michael Keaton ise, süper insan mefhumunun topluma etkisindeki gri noktaları simgeleyen, hoş bir kötü olmuş. Tüm bunlara rağmen, senaryo ve akış fazla standart, o yüzden film sinematik anlamda çok da başarılı değil. **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Önceki SM filmlerinin iyi yaptığı şeyleri kötü, kötü yaptığı şeyleri iyi yapan bir film. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Christopher Nolan **OYUNCULAR:** Fionn Whitehead, Tom Glynn–Carney, Cillian Murphy, Tom Hardy **IMDb NOTU:** 8,4



DUNKIRK

Savaşın kendisinden asla hazzetmeyen, fakat savaş filmlerinden de bir o kadar zevk alan garip bir şahsiyet olarak uzun zamandır savaş filmi açlığı çeken bendenize Dunkirk ilaç gibi geldi dostlar. Zira film kara, hava ve deniz olmak üzere savaşın üç ayrı cephesini ele alıyor.

Dunkirk üstat Nolan'ın önceki filmlerinden farklı olarak zengin alt metinler ve sıra dışı anlatım tekniklerinden ziyade seyirciye sadece savaş kavramının gerçekliğini hissettirmeyi amaçlayan bir film. Keza filmde diyaloglar minimal seviyede tutulmuş ve karakterizasyon en ön cephede yer almamış. Lakin film bu amacını da oldukça iyi şekilde kotarıyor (hele ki IMAX'de izleme fırsatını bulduysanız). Gelgelelim Nolan'ın filmlerinin yaş sınırını düşürtmek için kullandığı hiç kan kullanmama taktiği yüzünden korkunç bir savaş ortamında bir damla bile kan olmaması olayın bütün gerçekliğini baltalıyor.

Peki Dunkirk bazılarının iddia ettiği gibi Nolan'ın en iyi film mi? Bence hayır, hatta kesinlikle hayır. Açık konuşmak gerekirse başarılı görsel anlatımı haricinde bende çok bir iz bırakmadı. Özellikle de finalde İngiliz komutanın diğer müttefikleri kurtarmak için ölmeyi göze almasını da oldukça gereksiz bir milliyetçilik sahnesi olarak buldum. Ha yanlış anlaşılmasın, filmin kalitesi aşikâr ama açık konuşmak gerekirse de biraz abartıldığını düşünüyorum. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kalitesi ortada ama insan Nolan'dan hep daha fazlasını bekliyor.
★★★★☆



YÖNETMEN: Matt Reeves
OYUNCULAR: Andy Serkis, Woody Harrelson, Steve Zahn IMDb NOTU: 7,7

WAR FOR THE PLANET OF THE APES

Dawn For The Planet Of The Apes filmine tapan biri olarak bu filmin beni kolay kolay tatmin etmesi pek mümkün değildi. Nitekim edemedi de. Zira Rise ve Dawn filmleri insan ya da maymun gözetmeksizin tarafsız ve evrensel mesajlar taşırken War sadece maymunların cennete kaçışını anlatan standart bir Musa-Firavun güzellemesi olmuş.

Şöyle ki, Caesar halkının göçüne önderlik etmeden tutun da kafirin elinde esir düşme olayına kadar bildiğiniz bir Musa figürü. Özellikle de Dawn'da cesur bir dille işlenen ırkçılık ve ayrımcılık kavramlarının ardından sadece finalde yer alan "doğayla zıtlaşmayın, doğa öper" mesajı biraz sığ kalmış. Askerlerin nöbet tuttuğu bir kamptan binlerce maymun kaçarken kimsenin ruhunun bile duymaması gibi sırtınızı dönemeyeceğiniz kadar büyük mantık hataları da işin tuzu biberi.

Güya kalpsiz ve gaddar olarak nitelendirilen albayımız ise, kendince gayet haklı sebepleri olduğu için efsane Koba gibi filmi alıp götüremiyor. Zaten film boyunca Koba'ya dair flashback'ler olması da filmin bile durumun farkında olduğu net biçimde ispatlıyor. Gene de güzel bazı sahneler ve diyaloglar olduğunu inkâr edemem. Belki bana kızacaksınız ama genel görüşün aksine seriyi çok seven biri olarak bu finalin biraz zayıf kaldığını düşünüyorum. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: İlk iki filmin görkeminden ve etkileyiciliğinden uzak. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Nikolaj Arcel OYUNCULAR: Matthew McConaughey, Idris Elba, Tom Taylor IMDb NOTU: 5,8

DARK TOWER

Bakın ben Matthew McConaughey'e hastayım, herif acayip yetenekli ve rollerinin hakkını her zaman veren bir isim. Idris Elba'yı The Wire'daki efsane Stinger rolünden beri çok severim. Ama bu iki süper oyuncu bile bir filmi kurtaramıyorsa orada bir beceriksizlik var demektir.

O beceriksizlik 7 kitaptan oluşan muazzam bir seriyi, Silahşor Roland'ın Kara Kule'ye olan efsane yolculuğunu, unutulmaz karakterlerini 90 dakikalık sıradan bir aksiyon filmine sığdırabileceğini düşünen her kimse ondan kaynaklanıyor işte. Artık silahşorun siyahi olarak betimlenmesine bile takılmıyorum; bu filmde ne karakter gelişimi var ne de adamakıllı bir hikâye. Kitapları okumadıysanız zaten bu film sizin için sıradan bir aksiyon filminden ileri gitmeyecek. Kitapları okuduysanız zaten gördüklerinize inanamayacak ve yıllardır hayalini kurduğumuz o 'epik' film yerine karşımıza çıkan gudubetten tiksineceksiniz. Yani tamam Stephen King yönetmenlere karışmıyor ama bu filme onay vermesini de aklım almıyor, bu filmi izleyen birine "ya aslında Kara Kule bir destandır, müthiştir, acayiptir" desek inanır mı artık? Hayır bir de Üçün Çekilişi'ni temel alan bir devam filmi çekmeyi de planlıyorlar. Hadi ama! Dizisini de batırırsanız iki elim yakanızda olur, söyleyeyim. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Azılı bir Stephen King hayranı olarak büyük hayal kırıklığına uğradığım bu filmi kimseciklere tavsiye edemiyorum. ★☆☆☆☆

UZAKTAN İZLEYİN



YÖNETMEN: Tony Leondis OYUNCULAR: T. J. Miller, James Corden, Anna Faris, Jennifer Coolidge, Christina Aguilera, Sofía Vergara, Patrick Stewart IMDB NOTU: 2,3



UZAKTAN İZLEYİN

THE EMOJI MOVIE

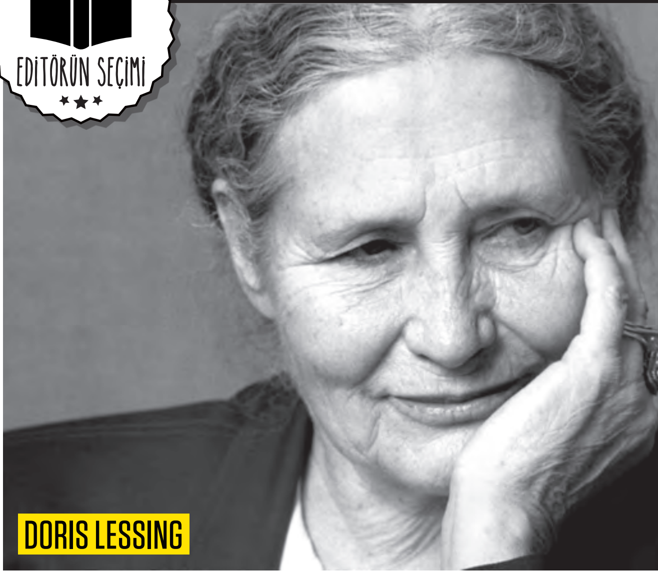
Aybaşında dergide yazılar dağıtılırken Eren bana The Emoji Movie'yi layık gördüğünde dürbünlü tüfeğimi raftan indirmiş, üzerine filmin IMDb'nin "En Kötü 100 Film" listesinde 47. sırada olduğunu da fark edince güzel bir atış alanı aramaya çıkmıştım. Lakin filmi izleyince suikast planımı erteleme kararı aldım. The Emoji Movie zayıf bir film ama dünyanın en kötü filmlerinden biri mi? Kesinlikle hayır.

Emojiler şehrinde geçen filmimiz "Meh" emojisinin macerası. Bu şehirde her emojiden sadece kendi duygusunu yansıtmasını beklerken Meh farklı duyguları da yansıttığı için bir anda istenmeyen kişi oluyor. Sıkıntı da burada ortaya çıkıyor zaten, filmde aslında potansiyeli olan bir konu olsa da film bunu anlamlandırmak yerine olabilecek en sığ şekilde işliyor. Film ciddi şekilde The Lego Movie ve Inside Out'u taklit etse de her iki filmin en güçlü noktası olan anlamlı alt metinlerden eser yok, bildiğiniz bomboş bir serüven bu.

İnanın bu haliyle sadece vasat bir film The Emoji Movie. Emoji üzerine film çekmek fikrine duyulan nefreti anlayabilirim fakat 200-300 milyon dolar bütçesi olup da Flash TV filmlerinden kalitesiz tonla örnek dururken böyle filmleri en kötü filmler listesine koymak çok anlamsız geliyor bana (Bkz: Transformers 2, Resident Evil serisi, Twilight serisi). ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Filmi izledikten sonra "Meh" ifadesi vereceksiniz. ★★☆☆☆







DORIS LESSING

ŞİKESTE

Ya dünyadaki yaşamı uzaylılar başlattıysa?

Sene 99'du ve Argos'taki Kanopus Arşivleri adlı 5 kitaplık politik bilimkurgu serisinin ilk kitabı yeni çevrilmişti. Yazar İngiliz'di ancak eserin adı Farsça kırık, kırılmış anlamına gelen Şikeste idi. Sonra pek çok bilimkurgu eseri gibi tükenmişti. Üstelik seri 4. kitapta kalmıştı. Derken bu sene Delidolu Kitap duruma el koydu. Seriyi baştan çevirip eski baskısından çok daha kaliteli biçimde bizlerle buluşturdu, böylece Türkçedeki bilimkurgu külliyatımıza bir başyapıt daha eklenmiş oldu.

Şikeste, aslında bizim dünyamızın alegorisi. Kanopus'un galaktik imparatorluğunca yaşam ekilen ve binlerce yıl evrimleşmeye bırakılan dünyamızın, biz insanların nasıl yozlaştığının, nasıl birbirini köle ettiğinin, nasıl tanrılar yarattığının hikâyesi. Kanopus'un her biri iyi ahlaktan doğan enerjisel bağlarla birbirine tutunan kolonilerinin paraziti Şammat'ın bizi sömürüsünün öyküsü. Dünyamıza başka bir canlı türünün gözünden hicivli bir dış bakış.

Akıcı olmasına karşın yavaş bir okuma talep eden bu kitabı ben derin düşüncelerle, severek okudum. Sadece bilimkurgu hayranlarının değil, düşünsel eserleri seven herkesin okuması gereken bir eser. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Bilimkurgu sizin için çarpışan uzay gemileri ya da süper askerlerden ibaret değilse gerçekleri yüzünüze vurmak için bu eser kapıda bekliyor. ★★★★☆

N. K. JEMISIN

BEŞİNCİ MEVSİM

Bu karanlık bir hikâye. Bu, kıyametle fantastiği birleştiği sıra dışı bir eser.



Depremlerle sarsılan ve tekrar tekrar kıyameti görüp yeniden doğan bir medeniyet. Depremleri bastırabilme ya da başlatabilme yetisine sahip toplum tarafından nefret edilen özel insanlar. Gelişmiş bir teknoloji, kapkaranlık bir dünya, insan harici canlılar, nefret, eğitim, sömürü... Kısacası insana dair karanlık her şey.

Üçlemenin bu ilk adımında, beşinci mevsimin felaket demek olduğu bir dünyadayız. Dünya artık beşinci mevsimi kaldıramaz. Tüm bunların göbeğindeyse güçleri fark edilince aileden atılmış bir küçük kız, oğlu eşi tarafından öldürülmüş ve kızı kaçırılmış yetenekli bir anne, toplum için güçlendirilen ama bir o kadar da güçsüzleştirilen bir başka kadın yer alıyor. Beşinci Mevsim, distopya ile fantastiği ve bilimkurguyu birleştirerek bütün tüylerimi diken diken eden, beni uzun süre rahatsız eden harika bir eser oldu. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Distopik, fantastik, iç kaldırıcı, gergin ve duygusal. Daha ne olsun? ★★★★★



TILMAN RAMMSTEDT

ÇİN İMPARATORU

Pişmiş tavuğun başına gelmeyecek talihsizlikler

Bir gün dedeniz Çin'e gideceğim diye tuttursaydı ona karşı gelebilir miydiniz? Peki ona eşlik etmeniz gerekirken yol parasını kumarda kaybeder ve adamı yalnız başına yollarsanız? Bitmedi! Bir de üstüne dedeniz Çin'de ölürse ve herkes sizi orada sanırsa ne yaparsınız? Almanca aslından çevrilen Çin İmparatoru, Keith adlı bu bedbaht torunun tüm bu felaketlerden kaçınmak için sanki dedesiyle Çin'deymiş gibi yazdığı mektupları büyük bir kara mizah sosuyla servis ediyor. Asla yapılmamış bir seyahate dair bu mektuplar eğlendirici olduğu kadar derinlerinde duygusal bir yüke de sahip. Kara mizah sevmesi zor bir tür, fakat türün sevdalısıysanız kaçırmamanız gereken, türe adım atacaklara da rahatlıkla tavsiye edebileceğim bir eser. ■ **HAZAL**

FRANK HERBERT

DUNE'UN TANRI İMPARATORU

Dune Dune'dur

Paul Atreides'ten sonra Dune ya da diğer ismiyle Arrakis'te çok şey değişti. Mehdi Muad'Dib, Altın Yol'dan çokça bahsetmiş olsa bile bu yola asla kendisi girmemişti. Belki de yola girmesi gerekenin kendisi olmadığını bildiği için özellikle kaçındı, sebebi bilinmez. Aradan uzun zaman geçtikten sonra babası Paul Atreides'se Altın Yol'u adeta kucakladı. Baba peygamberken oğlu da tanrı oldu. Dune'un Tanrı İmparatoru, serinin en yavaş tempolusu diyebilirim ama buna rağmen harika seviyede psikolojik ve sosyolojik gözlemler içermesi onu müthiş derece çekici yapıyor. II. Leto'nun kum solucanına dönüşmesi ve atalarının bütün hatıralarıyla bir olup geleceği Bene Gesserit'lerin öngörülerinin bile ötesinde şekillendirmesi onu bilinen evrende tek başına bırakıyor. İthaki tarafından tekrar basıldı Dune'un Tanrı İmparatoru. Seriye daha başlamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz. ■ **NURETTİN**



EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: Ronald D. Moore, Michael Dinner **OYUNCULAR:** Gumuliauskas Vaclovas, Dominic Capone, Juke Hardy **IMDb PUANI:** 7,3

PHILIP K. DICK'S ELECTRIC DREAMS

İzlemeyenler rüyasında çarpılıyor

Channel 4'la ilk defa *Spaced* ve *Black Books* sayesinde tanıştım ve kanal yıllar boyunca *Misfits*, *Utopia* gibi birçok projesini de popüler hale getirdi. En son *Black Mirror*'la göz önünde olan kanal daha sonra distopik hikayelerini ne hikmetse Netflix'e altın tepside sundu ve bizler de bol Amerikanlı bir *Black Mirror* izletmek zorunda kaldık. Şimdiyse kanal yeni *Black Mirror*'ının Philip K. Dick'in kısa hikâyelerinde arıyor. *Philip K. Dick's Electric Dreams*, yazarın kısa hikâyelerinden derlenen, 10 bölümden oluşan bir mini seri (şimdilik). Her bölüm birbirinden farklı ve Geraldine Chaplin, Steve Buscemi, Benedict Wong ve Bryan Cranston gibi başarılı isimler bizlere Philip K. Dick'in üstü kapalı gelecek telaşını tekrar tekrar hatırlatmaya niyetli gibi duruyor.

Philip K. Dick'in kısa hikâyelerini bu şekilde karşımıza çıkarmaları bence inanılmaz



doğru bir hareket. Hem diline hem de görsel anlatılabilirliğine oldukça hâkim olduğumuz bir bilim kurgu efsanesinin kaleminden uyarlanan herhangi bir şeyin kötü olması imkânsız. Ama seri *Black Mirror*'la boy ölçüşmek isteyecekse tabii ki devreye yapılan uyarlamanın ne kadar deforme edildiği giriyor ve bu konuda oldukça şanslıyız, Channel 4 pek yazarlarına ve yönetmenlerine müdahale eden bir basın organı değil. Projede yer alan bölüm yönetmenleri de Marc Munden (Utopia), David Farr (Hanna) gibi tarz sahibi isimler olunca bölümler de metinleri gibi oldukça ilgi çekici bir hale geliyor.

The Hood Maker, Impossible Planet, Human Is, Kill All Others ve Father Thing gibi şahane kısa öykülerinin de yer aldığı mini seride Philip K. Dick'in eserlerinin neredeyse en iyi uyarlamalarını görmeniz mümkün. Hatta yakın zamanda kırpılmış Blade Runner'ı izlemeye niyeti olmayanlar için pek değerli bir hediye sanki.

EDİTÖRÜN NOTU: Distopik bilimkurguyu sevmeyenleri çıkışa alabiliriz. ★★★★☆

YÖNETMEN: Mike Flanagan **OYUNCULAR:** Carla Cugino, Bruce Greenwood, Carel Struycken
IMDb NOTU: 6,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



NETFLIX FİLMİ

GERALD'S GAME

Stephen King korku literatürüne kattığı sayısız eserle edebiyatın o alandaki en büyük isimlerden birisi belki de en büyüğü. Bu etkisi tabii ki sinemaya da yansıdı ve 70'li yılların ortalarından beridir onun eserlerinden yapılan uyarlamalar hâlâ ilgi çekip değer görüyor, hâlâ izleniyor. 1992 yılında yazdığı *Gerald's Game* korkudan ziyade psikolojik gerilim ve dram sularında yüzüyor ve hemen hemen tamamı bir odada geçmesine rağmen izlerken hiç de sıkmayan bir film. Kötü giden evliliklerini düzeltmek ve biraz da renk katmak adına tatil evlerine gelen orta yaşlı bir çiftin fantezisi ters gidince kendini yatağa kelepçeli ve yalnız halde bulan Jessie'nin kurtulma çabasını ve yaşadığı gelgitleri izliyoruz film boyunca. Açıkçası başka bir oyuncu rolü kıvırabilir miydi bilmiyorum ama Carla Cugino bu kadarcık bir alanda dünyaları oynamış resmen ve aralardaki tüyleri diken diken eden anları saymazsak çoğunlukla onu izliyoruz ve bu müthiş bir deneyim. Çaresiz görünen Jessie bu ölüm kalım anında geçmişiyle de hesaplaşırken King'in sıkça kullandığı çocukluktan kalan psikolojik travmalar teması izleyiciye gayet kuvvetli şekilde aktarılabilmiş. Ben sadece görüntü yönetimini pek beğenemedim, onun haricinde bir Netflix filmi olarak gayet başarılı ve iyi bir uyarlama *Gerald's Game*. Yalnız ve karanlıkta seyrediniz. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: "Psikolojik gerilim nedir, nasıl çekilir?"in cevabı bu filmde. Carla Cugino daracık oyun alanında döktürürken siz de onunla birlikte ecel terleri döküyorsunuz. ★★★★☆

YARATICI: David E. Kelley **OYUNCULAR:** Brendan Gleeson, Harry Treadaway, Justine Lupe
IMDb PUANI: 8.2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Audience



MR. MERCEDES

King'in 2014 tarihli Bill Hoghes üçlemesinin ilk kitabı Mr. Mercedes'i konu alan dizi emekli bir dedektifle bir kitle katilinin arasındaki kovalamacayı anlatıyor ve King'in "gerçek canavar insandır" düşüncesinin en güzel örneklerinden biri olarak karşımıza çıkıyor. Aynı romandaki gibi dizi de çalıntı bir Mercedes'le iş bekleyen insanların arasına dalarak on altı kişinin katledildiği o sahneyle başlıyor ve o sahneden bile bunun enfes bir dizi olacağını anlıyoruz; romanı okumuş olsanız bile 10 bölüm süren bu kedi fare kovalamacası sizi acayip etkilemeyi başarıyor. Gleeson'ın oyunculuğu olağanüstü, Treadaway'se kafamdaki Brady tiplemesine bire bir uymuş. Bu tür uyarlamalarda doğru oyuncu seçimi çok önemli.

Dizi ikinci sezon onayı aldı bile ama acaba yan bir hikâye anlatan Finders Keepers'ı mı, yoksa Brady'le Hodges'u nihai olarak karşı karşıya getiren End of Watch'u mu konu alacağını şimdiden acayip merak ediyorum. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Kral'a saygı kuşağı geç de olsa değerli eserlere kavuştu. ★★★★☆

NETFLIX FİLMİ



YÖNETMEN: Zak Hilditch
OYUNCULAR: Thomas Jane, Molly Parker, Dylan Schmid
IMDb NOTU: 6,5
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

1922

"Her insanın içinde başka biri daha vardır" diyor filmin başkarakteri Wilfred James. Haksız da sayılmaz, zira iyilik ve kötülük sürekli birbiriyle dirsek temasında olduğu için hangisini seçtiğimize bile emin olamayacağımız derecede ince bir çizgiyle ayrılırlar. *1922*'nin depresif ve incelikle yaratılmış atmosferi bizi ABD'nin uçsuz bucaksız tarlalarla dolu güney eyaleti Arkansas'taki bir çiftliğe götürüyor. Farklı hayalleri olan karısıyla anlaşamayan ve bir arazi meselesi yüzünden çaresiz kalan Wilfred nihayetinde oğlunu da işin içine katarak kadını öldürmeyi planlıyor. Stephen King'in kısa romanından uyarlanan film daha çok Wilf'in yaşadığı ruhsal ve fiziksel çürümeyi merkeze alarak anlatıyor hikâyesini. Acele etmeden, fuzuli korku numaralarına başvurmadan, neredeyse Suç ve Ceza'nın Raskolnikov'u kadar derinlikli bir şekilde karakterini inceleyip yaptıklarının sonuçlarıyla yüzleşmesini ortaya koyuyor. Zaman zaman gerçekten rahatsız edici, mide bulandırıcı olabilen bir yapım *1922* ve işin grotesk yanlarını bir kenara koyarsak güçlü bir drama yarattığı da söylenebilir. Özellikle kadrolu Stephen King uyarlamaları oyuncusu Thomas Jane'in performansı muhteşem. Eh dönem filmi olarak da gayet özenli bir çalışma mevcut. Sağlam gerilim isteyen kaçırmasın. Son olarak üst üste iki ay, iki kaliteli uyarlamayla karşımıza çıkan Netflix'e benden bir alkış. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Suçun doğası üzerine sağlam bir gerilim olduğu kadar iyi bir karakter çalışması da. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

FATE/APOCRYPHA

HOP HOP HOP! Dur ya nereye gidiyorsun?!

Bekle iki dakika! Başlıkta *Fate* gördün diye sayfayı çevirme hemen! Evet *Fate* külliyatı çok geniş bir külliyat ama... Ya şimdi "ya aslında *Fate/Apocrypha*'dan da girseniz olur" gibi bir şey yazmam gerekiyor belki ama... Yok... Yalan söyleyemeyeceğim. *Fate/Apocrypha* (ve evet doğru yazılışını her severinde Google'dan kontrol ediyorum) *Fate* dediğimiz meseleye girmek için hiç mi hiç iyi bir nokta değil. AMA DUR! Madem bu satırlara kadar geldin, biraz *Fate* övmeme izin ver. Görsel romanla başlayan, başka görsel romanlarla, oyunlarla, mangalarla, animelerle genişledikçe genişleyen bu *Fate* dediğimiz şeyin bu kadar sevilmesi boşuna değil. Tarihten figürleri hikâyenin merkezine koyan ve bunu harika bir hikâyeyle birleştiren, inanılmaz bir külliyattır. Çok geniş bir şey olduğu için gözünüz korkabilir ama bakın…. Yıllardır bu sayfalarda çeşitli animeler ele alıyorum, sık sık da övüyorum ama *Fate/Zero* arkadaşlar… Şu animeyi bir izleyin, gözünüzü seveyim. Hani bu sayfada başka anime överek belki ayıp ediyorum ama *Fate/Zero* cidden benim son on yılda izlediğim en muhteşem şeydir belki de. Sonrasında *Fate* meselesine devam etmek isterseniz bir mail atın, elimden geldiğince yönlendireyim ama *Fate/Zero* cidden hikâyesiyle, karakterleriyle, aksiyonuyla, epikliğiyle, dramıyla, her şeyiyle inanılmaz bir seridir. İzleyiniz.

Şimdi, yazının geri kalanı hafiften *Fate* "geek"liğine giriyor, müsaade sizin yani.

Önce teknik açıklamalar: *Fate/Apocrypha*, 2012-2014 yılları arasında çıkmış bir roman serisinden uyarlama. Bu romanlar direkt olarak *Fate*'le özdeşleşmiş Kinoko Nasu tarafından yazılmamış olsalar da onun gözetiminde yazıldılar, canon'lar yani. *Fate/Stay Night*'ın sonrasında geçiyor hikâye. Bu kez 7 hizmetkâr birbirine dalmıyor, iki farklı fraksiyon var, onlar birbirine dalıyor. Bir de ortamı yumuşatması için Ruler isminde yeni bir karakter sınıfımız mevcut. Ve de Shiro, hikâyenin tam ortasında.

Hem sevme hem kıl olma durumum söz konusu kendi adıma konuşursam. Sevdim çünkü, eh, *Fate* sonuçta. Tema her daim çekici. Hikâye de güzel. Aksiyon deseniz bir ufotable überliğinde olmasa da şahane. Gaz bir şekilde izlemekteyim yani her bölümü.

Öte yandan kıl oluyorum çünkü... Ah çok şikâyet edesim var, nispeten kısa keseceğim. *Fate*'e dair sevdiğim, etkilendiğim, saygı duyduğum birçok şeyin içine ediyor *Fate/Apocrypha*. En basit örnek: *Fate*'te bir hizmetkârın gerçek kimliğinin ne olduğu çok önemlidir. Kolay kolay açık edilmez çünkü gerçek kimliği ortaya çıktığında güçlü ve zayıf yönleri de ortaya çıkacaktır, alt edilmesi kolaylaşacaktır. *Fate*'te bir hizmetkârın gerçek kimliğinin ortaya çıktığı sahneler özeldir ve çok anlamlıdır o yüzden. Burada? "Merhaba ben şuyum" Ya napıyorsun sen kardeş? Öyle bir şey değil ya *Fate*?

Veya, artık buraya kadar okuyanlar *Fate/Stay Night* spoiler'ını önemsemez sanıyorum, Kral Arthur'un bir genç kız olması durumu. İlk bakışta saçma geliyor belki ama öyle güzel yazmışlar ki hikâyeyi, yersiniz. Burada? Hizmetkârların yarısı kız? Niye? Kızlar çekici çünkü. Tamam *Fate*'in her zaman çekici kızlar içeren tarafı olmuştur ama bunu mantığa ve hikâyeye oturtur, bu kadar laylaylom olmaz.

Ya ama her şeye rağmen izlerken bunları düşünmüyorum işte. "Adı yeter" karakterlerle dolu harika bir aksiyon serisi *Fate/Apocrypha* ve *Fate* seven herkes de salyaları akarak izleyecektir, izlemelidir.

FATE/
APOCRYPHA



BÜTÜN KÖTÜLÜKLERİN KAYNAĞI KOTATSU'DUR!

YENİ ANİMELER

Bu sayımızı ilk kez alan okurlara durumu bir anlatayım müsaadenizle: Bu paragrafı kimse okumaz, siz de okumayın, yeni duyurulan birkaç alakasız anime sıralıyorum sadece. Şöyleler: Fist of the Blue Sky, Tsurune, The One I Love is My Little Sister But She's Not a Little Sister (peki), yeni bir Date A Live serisi, Yakiniku Shop Sengoku, yeni bir Granblue Fantasy serisi, Major 2nd, bir Natsume filmi, Shinkalion, Doreiku, Beatless, B-Project (2. sezon), Tada-kun Does Not Fall in Love.

Uzun zamandır yolu gözlenen üç büyük müjdem var! Birincisi; bizim buralarda da çok sevilen Tokyo Ghoul'un devamını konu edinen **Tokyo Ghoul:re** mangası da animeleşiyor. 2018'i bekleyiniz.

İkinci büyük müjdem de ayak sesleri uzun zamandır gelen **Index**'in üçüncü sezonu. Nice ankette devamı en çok istenen seri çıkmıştı Index, artık huzura erebiliriz! Ayrıca 2018'de çıkacak tek "A Certain Project" animesi de o olmayacakmış.

Üçüncüsü de yeni **Sword Art Online** sezonu! Alicization hikâyesini konu alacakmış (ne demek olduğunu bilmiyorum ben, öyle yazıyordu).

The Piano Forest (Piano no Mori) 2000'lerin övgü toplayan filmlerindendi. Uyarlandığı manga şimdi de seriye dönüştürülüyor.

Drifters'ın 13. ve 14. bölümleri Ova olarak yayınlanacak. Sonrasına sonra bakacağız artık.

Sürpriz olmasa da sevindirici, **My Hero Academia**'nın üçüncü sezonu duyuruldu.

Galiba tam anime kategorisine girmiyor ama ufotable'ın **Ohenro** serisinin de ikincisi geliyormuş.

Ashita no Joe kadim ve kaliteli bir boks mangası/animesidir. Yeni bir animesi yapılıyor ama orijinalden farklı, yan bir hikâye anlatacakmış.

Yönetmen **Takano Omori**'yi Baccano ve Durarara gibi hem ilginç hem aşmış serilerden tanıyor olabilirsiniz. 10 yıldır planlanan bir anime serisinin hayata geçirileceği ve yönetmenliğini Omori'nin yapacağı duyuruldu. Başka ayrıntı yok ama bu bile yeter be!

SHURIKUROODO

10. yaş sayısı vesilesiyle bana bu sayfaları emanet eden İpek Cevahir senpai'me sevgilerimi ve teşekkürlerimi iletmeme izin verin. Bir de özürlerimi ileteyim yalnız, anime köşesinin eski adının Silk Road'un, yani İpek Yolu'nun Japoncalaşmış hali olduğunu daha şimdi anlamış bulunuyorum -_-



KISA KISA

Kemono Friends'in yönetmeni Tatsuki görevinden alındı ve serinin hayranları çıngar çıkardı. Şirket özür diledi, yeni sezon ertelendi ve yönetmenin görevine geri getirilmesi için kampanya başlatıldı.

Anime endüstrisinin 2016'daki toplan değerinin 2 milyar yeni (17,5 milyon doları) geçtiği ve rekor kırdığı belirlendi. Aynı şekilde ABD'de manga satışlarının 2016'da %29 arttığı açıklandı. Yeni Pokémon mangasının etkisi büyükmüş bunda.

To Lore-Ru'nun 10. yılı şerefine (bu sayıda da ne çok 10 lafı geçiyor ya) bir illüstrasyon kitabı çıkarıldı ve içinde Oda Eiichiro'dan Hajime Isayama'ya bir sürü ünlü mangakanın çizimleri yer aldı.

Aksiyon ve adrenalinden öte tenis sporunun özüne yönelen **Baby Steps**'in mangası şu sıralarda ha bitti ha bitecek. Son on yılın en popüler romantizm mangalarından **Kimi ni Todoke** de bu ay bitiyor ayrıca.

Yakın tarihin en kaliteli seinen'lerinden **Claymore**'un mangakası Norihiro Yagi önümüzdeki aylarda yeni bir seriye başlıyor. **Chihayafuru**'nun da karakterlerin geçmişlerinin anlatıldığı yeni bir manga serisi çıkacak.

Şu bir ara haberini yaptığım ABD-Japonya dev **robot dövüşü** meselesi vardı ya, yalandan bir şekilde gerçekleşti. Rövanş falan yapılacakmış şimdi.

Akira'nın live-action'ı için Waititi'nin adı geçiyor demiştim geçen ay. Halen kesinleşen bir şey yok ama "eğer yaparsam Asyalı oyuncular kullanırım" dedi kendisi.

Slam Dunk popülerliğini koruyor. 1996'da çıkan takvim 2018'e uyarlanıp yeniden satışa konulacakmış mesela. Ama kalan turnuvayı anime yapmayın tabii, ne gerek var... Hmph...

Zorbalık Japon okullarında çok ciddi bir sorun. Hükümet **March Comes in Like a Lion**'ı kullanarak buna karşı bir iletişim kampanyası başlattı.

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

10. yıl sayımızı bomba gibi bir anime sezonuyla taçlandırıyoruz... demek isterdim ama yok öyle bir şey. Tırt değil ama sıradan serilerle dolu bu sezonumuz. Food Wars'un, Hozuki's Coolheadnessness'ın ve elbette March Comes in Like a Lion'ın ve de elbette ki Gintama'nın devam serilerini tenzih ederim tabii.





KINO'S JOURNEY: THE BEAUTIFUL WORLD

2000'lerin en sevilen ve sayılan serilerindendi Kino's Journey, ben izleme şansına erişemedim maalesef. Bu yeni serimiz bir devam değil, bir yeniden yapım. Güzel bir yolculuk hikâyesine benziyor ama sanırım eskisinin yerini tutamıyormuş, gözlemlediğim yorumlar o yönde.



LAND OF THE LUSTROUS

Günlük hayat animesi çok bu sezon, Land of the Lustrous da öyle ama bunu aksiyonla ve çok ilginç ve çekici karakter tasarımlarıyla birleştiriyor. Ayrıca ikinci bölümünden hikâyenin de olduğu gibi kalmayacağını, bayağı ilginçleşeceğini hissettirdi.

JUST BECAUSE

Hiç fena bir başlangıç yapmayan bir romantizm / günlük hayat serisi. Elemanımız yıllar önce ayrıldığı okuluna geri döner ve eski arkadaşlıklar ve eski aşklar ufaktan ufaktan yeniden alevlenir. Belki sezonda çok saran başka seri olmadığındandır ama favori animem bu oldu şu an için.



JUNI TAISEN: ZODIAC WAR

12 hayvanı temsil eden 12 karakter 12 yılda bir birbirlerini kesiyor, kazananın da bir dileği gerçekleşiyor. Hani meselenin altını benzer konseptteki Fate'ler kadar iyi doldurmasını beklemeyiniz tabii ama aksiyonu, dramı ve kan oranı hiç fena sayılmaz.





GIRLS' LAST TOUR

İki tane kızcağızımız var, bunlar post apokaliptik bir dünyada etrafı geziyorlar. Hem tatlış hem de karanlık bir tarafı olan, güzel animasyonlara sahip, güzel manzaralarla dolu, hafif bir seri. İsminden ötürü bir tragedyaya dönüşme ihtimali de var göründü bana ama bakalım…



RECOVERY OF AN MMO JUNKIE

Otuzlu yaşlarındaki NEET ablamız erkek bir karakter yaratarak bir DVO'ya girer, orada da kız bir karakter yaratmış bir oğlanla tanışır ama birbirlerinden haberdar değillerdir falan… Eğlenceli bayağı, olayın nasıl gelişeceğini merak ettiriyor.

CHILDREN OF THE WHALES

İnanılmaz, muazzam, muhteşem geri plan çizimlerine sahip, görmeniz lazım. Onun dışındaysa en iyi ihtimalle "fena değil" karakterlere ve hikâyeye sahip. Biraz geçen sezonun hit animesi Made in Abyss'ten ilham alınmış gibi ama o kadar güzel olmayacak da gibi. Fena değil işte kısacası (elemanın gerekli gereksiz her şeye dış sesten "bu da budur, bu da böyledir" diye açıklama yapmasına nasıl gıcık oldum anlatamam).





CODE:REALIZE – GUARDIAN OF REBIRTH

Victoria İngiltere'sinde geçen, fantastik öğelerle ve steampunk'la bezeli hoş bir Arsené Lupin hikâyesi. Persona 5'in gazıyla yapıldığı belli, onu sevenler bu animeye de göz atabilir.

THE ANCIENT MAGUS' BRIDE

Sezonun en çok ses getiren animesi bu sanırım ama ses getirmek deyince epik bir şeyler beklemeyin, günlük hayat animesi büyük ölçüde. Karizmatik, iskeletimsi, güçlü büyücümüz köle pazarı gibi bir yerde satılan yetenekli kızımızı satın alır ve kendine asistan yapar. Gelecekte onunla evlenmek istediğini de gizlemiyor ayrıca. İlginç bir ilişkisi var ikilinin, izlemesi keyifli.





INUYASHIKI

Sıradan bir "iş-aile" hayatı yaşamış, mutsuzluklarla dolu, ileri yaşlardaki bir amcanın birden savaş robotuna dönüşmesi gibi ilk başta abidik gelebilecek bir konsepti var ama iyi işliyor bunu, ciddiye alıyorsunuz. O kadar lise animesinden sonra yaşlı bir başkarakter görmek de ayrıca güzel.



ARES AYBAR

KRİPTOYUM AMA PARA BENDE

Kim ne aldıysa getirip parasını masaya koyacak!

Beklenmedik yükselişinin inatla ve herkesi şaşırtarak devam etmesine bağlı olarak kripto para ve madencilik üzerine çeşitli haberler gelmeye devam ediyor.

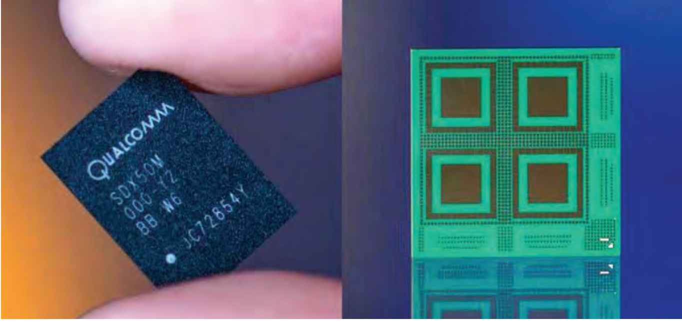
Rusya İletişim Bakanı Nikolay Nikiforov'un açıklamalarına göre Rusya kendi kripto parasını üretmeye hazırlanıyor. Avrasya Ekonomi Topluluğu ülkelerinden daha önce kendi Kripto-Ruble üretimine başlayarak komşularından bir adım önde olmayı hedefleyen Rusya'da devlet tarafından üretilecek kripto paranın madencilikle elde edilemeyeceği ve yetkililer tarafından piyasaya sürülerek kontrol altında tutulacağı belirtiliyor. Elektronik paraya daha yakın olan bu tanımlama üzerine ayrıntıları merakla bekliyoruz. Ayrıca, kendi dijital para birimini çıkarmayı planlayan Dubai'de, şehirdeki tüm ödeme sistemlerinin 2020 yılına kadar bu teknolojiyle entegre olması hedefleniyor.

En değerli dijital para birimi olması Bitcoin'in ateşini durdurmaya yetmiyor. Hızlı yükselişine devam eden Bitcoin yakın zamanda 6000 $ sınırını aşarak yeni bir rekor kırdı. Yazıyı yazdığım zaman 5500 $ seviyesine gerilemiş olsa da uzun vadede rekor kırmaya devam etmesi bekleniyor.

Ziyaret ettiğimiz bazı internet sitelerinin elektronik cihazlarımızın kapasitesini kullanarak kripto madencilik yaptığı tahmin edilirken reklam bloklama yazılımı üreten AdGuard, 220 popüler sitenin kullanıcı tarafından ana sayfası açılmasından itibaren harekete geçtiğini açıkladı. Araştırmaya göre 500 milyon kullanıcının farkında olmadan girdikleri sitenin madencilik çalışmasına katkıda bulundukları belirtildi. Bu şekilde kazanılan rakamın yüksek olmamasının yanıltmamasına dikkat çeken firma, farklı internet sitelerine yayılma hızı göz önünde bulundurularak elde edilen kârın hızla artacağı tahmin ediliyor. Çoğu ülke tarafından yasa dışı kabul edilen The Pirate Bay sitesinin benzer bir işlemi yaptığı ortaya çıkarken en şaşırtıcı haber Homeland, Shameless, Ray Donovan gibi yapımlarla bilinen Showtime kanalının internet sitesinin de benzer bir altyapı kullanılarak kullanıcılar aracılığıyla madencilik yapması oldu.



GELECEKTE DE "DAHA BİRKAÇ BİN DOLARKEN BİRAZ BITCOIN ALIP KENARA KOYSA MIYDIK?" GEYİKLERİ ÇEVİRECEK MİYİZ?



İLK BAŞARILI 5G BAĞLANTI DENEMESİ

5G hızında: "Merhaba dünya!"

Qualcomm firmasından yapılan açıklamaya göre 5G teknolojisi kullanılarak klasikleşmiş "Merhaba Dünya!" bilgisi ilk defa başarıyla iletildi. Snapdragon X50 5G modem kullanılarak yapılan bu bağlantıda Gbit/s seviyesinde indirme hızının yanı sıra yeni komponenti olan 28 GHz mmWave anten modülü ile kablosuz bağlantı sağlandı. Elde edilen bilgiler doğrultusunda 5G bağlantı özelliğine sahip ilk akıllı telefon referans tasarımı üzerinde çalıştıklarını belirten Qualcomm, mobil telefonların form faktörlerine bağlı ortaya çıkan sınırlamalarla ilgili optimizasyon çalışmalarına başlayacakları duyurdu. Nesnelerin interneti başta olmak üzere kablosuz iletişimin kritik öneme sahip olduğu birçok konuda 5G bağlantı hızı ve nimetlerinin kullanılacak olması teknoloji dünyası için devrim olarak görülüyor. ■ ARES

AY'DAKİ SON KEŞİFLE UYDUMUZ TEKRAR İLGİ KAYNAĞI OLDU

"Son yıllarını mağarada mı geçirdin?" geyiklerinde yeni boyut

Japonların Selene sondasının Ay keşiflerinden sonra gezegenimizin tepesinde geceleri bizi röntgenleyen soğuk taş parçamız aniden tekrar popüler oldu. Amerikalıların 1969'ta Ay'a ayak basmasından sonra üvey evlat muamelesi gören hüzünlü uydumuz, Selene'nin yüzeyinde 50 km uzunluğunda ve 100 metre genişliğinde bir mağara bulmasıyla birçok farklı milletin gözdesi haline geldi.

Peki bu mağara neden bu kadar önemli? Ay'da üs kurmak sadece biz bilimkurgu hayranlarının hayali değil, uzay araştırmaları yapan milletlerin de rüyası. Fakat uydumuzun bir atmosferinin olmaması onu dışarıdan gelen bütün zararlı etkilere karşı açık bırakıyor. Mikro meteoritler ya da kozmik radyasyon ışınları uğraşmamız gereken ve sonu acılı şekilde biten en basit sorunlarımız.

Selene'nin bulduğu bu mağara Ay'ın 3.5 milyar yıl önce halen yanan bir kor gibiyken aktif olan volkanlarından birine ait. Artık aktif olmadığı için içi bomboş ve sabit termal koşullar sunabiliyor. Yapısı dolayısıyla bizi mikro meteoritlerden, kozmik radyasyon ışımalarından, 107 dereceyle -153 derece arasında değişen saçma sapan sıcaklardan koruyabiliyor.

Japonlar şimdiden 2030 yılında Ay'a insanlı görev yapacaklarını açıkladı. Japonya'yı takiben Çinliler de bir açıklama yaparak ilk insanlı görevlerini 2036'da yapacaklarını belirttiler. 6 yıl gibi bir gecikme görünebilir ama Çin sonradan Ay'da koloni kurmak istediğini de açıkladı. Rusya da koloni kurmak isteyen ülkeler sırasına girdi, tahmini tarihleri 2030.

Basit gibi görünen bir mağaranın keşfi uzay araştırmalarında öne çıkan bütün ülkeleri heyecanlandırmış görünüyor. Kısacası Ay'da koloni artık hayal değil ve insan bunu düşününce müthiş heyecanlanıyor. ■ NURETTİN



BALİNA TOPLUMUNDA DA ADAB-I MUAŞERETİN KURALLARI VAR

Yarın bir gün sizinle de muhabbet kurarlarsa şaşırmayın

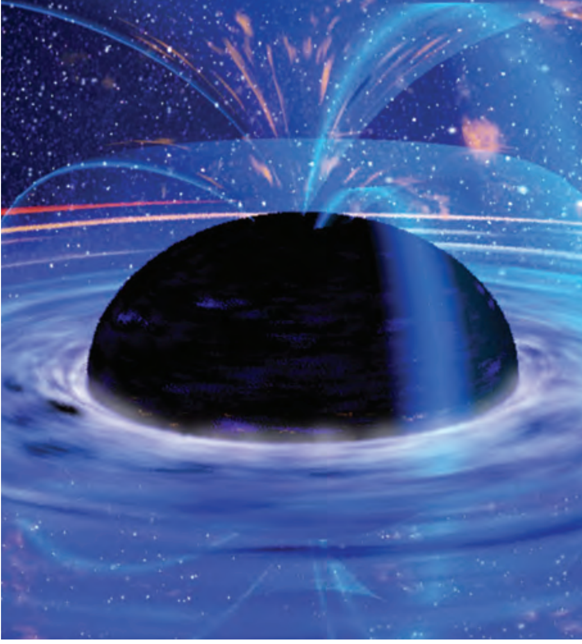
Balinalar ve yunuslar deniz dünyasının en zeki memeleri. Birçok insanın "balık" diyerek geçiştirme gafletine düştüğü bu inanılmaz canlılar hakkında Nature Ecology & Evolution'da yayınlanan son araştırmada insana benzer kültürel ve sosyal aktivitelerinin olduğu öne sürüldü.

Manchester, British Columbia, Kanada, Stanford ve Londra Ekonomi ve Politik Bilimler Üniversitelerinden karma halde araştırmaya katılan bilim insanları deniz memelileri ve insanlar arasında şu ortak özelliklerin olduğunu buldular:

Yunuslar ve balinalar aynı insanlar gibi karmaşık bağlar kurabiliyorlar ve ortak çıkarları için beraber çalışıyorlar. Avlanma tekniklerini ve avlanırken nelerden faydalandıklarını birbirlerine öğretiyorlar. Karmaşık sesler çıkarıyorlar, hatta bölgelere göre lehçeleri değişiyor. Ses taklit etme ve birbirlerine özel ıslıklarla isimlendirme yapabiliyorlar. İnsanlar ve diğer türlerle iş birliğinde bulunuyorlar ve başkalarının yavrularını sahiplenip, büyütebiliyorlar.

Araştırmacılar balinalar ve yunusların bu aktiviteleri gerçekleştirmesinin en büyük sebebinin büyük ve karmaşık beyin yapısından kaynaklandığını belirtiyorlar ancak aradan binyıllar geçse ve zekâları çok artsa bile bizim gibi teknolojilere sahip olmayacaklarının ve metropoller yapamayacaklarının, çünkü evrimin en önemli adımlarından karşılıklı başparmaklarının gelişmediğinin altını çiziyorlar.

Bilim insanları bu araştırmayla sadece deniz dünyasının memelilerini incelemiyorlar, aynı zamanda insanları diğer hayvanlardan ayıran beyin gelişiminin nasıl bir süreçten geçtiğini balinalar ve yunuslar üzerinden anlamaya çalışıyorlar. Bu haberi incelerken benim aklıma hep Red Alert'te silah niyetine kullandığımız yunuslar geldi nedense ve ürkmedim değil ■ NURETTİN



STEPHEN HAWKING'İN DOKTORA TEZİ ARTIK AÇIK ERİŞİMDE

Eh okumayan kalmasın madem (okumadı)

Stephen Hawking de tıpkı Elon Musk gibi DATA'nın daimî konuklarından. Ancak bu seferki meselesi birazcık daha farklı ve özel. Bu büyük ve öncü bilim insanının 1966 yılında 24 yaşındayken yazdığı "Genişleyen Evren ve Özellikleri" başlıklı doktora tezi artık kendisinin de onayıyla açık erişimde, yani dileyen herkes çalışmayı ücretsiz olarak indirerek hemen şimdi okumaya başlayabilir.

Cambridge Üniversitesi'nden yapılan açıklamaya göre Hawking'in tezi, uzun bir süredir üniversite kütüphanesinden en çok talep edilen çalışma unvanına sahipmiş. Sadece Mayıs 2016'dan bu yana tez tam tamına 200 kere talep edilmiş ki onun ardından en çok okunmak istenen tez için bu sayı 13. Üstelik eskiden bu tezin dijital bir kopyasına sahip olmak için ya 85 dolarınız olması gerekiyordu ya da kalkıp kütüphaneyi bizzat ziyaret edecektiniz. Cambridge tezi yayınladığından beri 60.000 kişi çalışmaya ulaştı ve hatta bir ara sitenin çöktüğü dahi oldu. Hawking'se konuyla ilgili epey tatlış bir açıklama yapmış: "Umarım bu çalışma dünyanın farklı yerlerindeki insanlara gözleri yere çakılı, ayaklarını izlemek yerine kafalarını kaldırıp yıldızlara bakma ilhamını aşılar." Doktora tezine ulaşmak için de şurayı ziyaret edebilirsiniz: ***repository.cam.ac.uk*** ■ İHSAN A.



ÖRÜMCEK VE YILAN FOBİSİ ÖĞRENİLMİŞ DEĞİL KALITSALMIŞ

Örme, örme, sebebim olursun

Modern dünyanın çoğumuzu doğal yaşamdan ayıran yüksek duvarlarına karşın, pek azımız aklına örümcek yahut yılan düştüğünde sakin kalmayı başarabiliyor. Ortalama bir insanın hayatı boyunca zehirli bir örümcek ya da yılana rastlamasının neredeyse hiç mümkün olmadığı sanayileşmiş Avrupa ülkelerinde bile, nüfusun %1 ila %5'inin bu yaratıklara dair gündelik hayatlarını etkileyecek ölçüde anksiyete geliştirdiği düşünüldüğünde bilim insanlarının konuya ilgisi hiç de şaşırtıcı değil. Şimdiye değin sebepler üzerine varılmış bir konsensüs yoktu; bu korku ve iğrenme halleri öğrenilmiş olabileceği kadar kalıtsal da olabilirdi.

Bugüne kadar yapılan bilimsel araştırmaların net bir sonuç ortaya koyamamış olmasının en büyük nedeni, denek olarak kullanılan kişilerin yaşça büyük çocuklar yahut yetişkinlikler olmasıydı esasen. İsveç'teki Uppsala Üniversitesi ve Leipzig'deki Max Planck Enstitüsü İnsan Bilişselliği ve Beyin Bilimleri bünyelerindeki bilim insanları, bu sefer altı aylık bebekler üzerinden çok önemli gözlemler yapmışlar konuyla ilgili. Projenin başındaki isimlerden olan Stefanie Hoehl'in aktardığına göre, bebeklere sabit ışık şartlarında yılan yahut örümcek resimleri gösterildiğinde göz bebeklerinde belirgin bir büyüme tespit edilmiş. Bu büyüme çok önemli zira beyinde stres reaksiyonlarından sorumlu olan noradrenerjik sistemin çevrimiçi hale geldiğinin en somut göstergelerinden biri. Pek tabii, büyük oranda hareketsiz olan ve çevresini gözlemleme fırsatları sınırlı olan altı aylık bebeklerin bu şekilde reaksiyon vermeleri, insanlarda yaygın olarak görülen yılan ve örümcek fobilerinin öğrenilmiş olmaktan çok evrim kökenli olduğunu ortaya koyuyor.

Konuyla ilgili bir enteresan not daha: Bebekler gergedan, ayı ya da teorik olarak tehlikeli olduğu düşünülen birtakım memelilere yılan ve örümceklere verdikleri tepkileri vermiyor. Bu da insanlar olarak yılan ve örümceklerle 40 ila 60 milyon yıla varan ortak bir mazimiz olduğunu gösteriyor. Yine modern dünyayla birlikte hayatımıza giren şırınga, priz yahut bıçak gibi daha çok yeni tehlikeler de bebekler için bir anlam ifade etmiyor. ■ İHSAN A.

İHSAN BURAYA YOLLADIĞIN RESİMLERİ KOYSAK MİLLET DERGİYİ YAKARDI :)



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. AMD'nin en güncel giriş seviye kartlarından biri olan RX560 ve i3 6100'e kıyasla hız aşırtma kolaylığı ve daha iyi çok çekirdek performansıyla gelen 3. seri Ryzen işlemcisiyle yüzü de ileriye epey bir dönük. Üstelik anakartımızın 32 GB'a kadar çift kanal 2667 MHz (hız aşırtma durumunda 3200 MHz) DDR4 ve VR destekleri sunması bu ileri dönük hale adeta tavan yaptırıyor. Açıkçası geçen aykine göre f/p açısından çok daha avantajlı bir sistem bu. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX560 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	MSI B350M PRO-VD PLUS
543 TL	512 TL	345 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE CMK8GX4M1A2400C16R LPX DDR4 2400MHZ C16 8GB 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
392 TL	182 TL	208 TL
TOPLAM: 2.185 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçtiğimiz aylarda ethereum madenciliği yüzündeki sarsılan stoklar artık normale döndü. Zaten Orta Bütçe sistemimizi Ryzen temelli yapmıştık, artık kendisini RX580 ile taçlandırıyoruz. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 64GB'a kadar 4 adet çift kanal 2666 MHz bellek (hız aşırtmalı 3200 MHz) ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Bellek seçimimizde de anakartımızın bize sağladığı imkânlardan yararlanıyor ve 16 GB DDR4'de doğal hızda çift kanal 2666 Mhz'nin tadını çıkarıyoruz. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1600, 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. Kolay hız aşırtma yapılabilmesi, 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi ve düşük güç tüketimiyle de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX580 4GB/256BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M MORTAR ARCTIC
1.675 TL	820 TL	492 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMR16GX4M2A2666C16 VENGEANCE RGB DDR4-2666MHZ C16 16GB	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
780 TL	213 TL	288 TL
TOPLAM: 4.058 TL		



SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

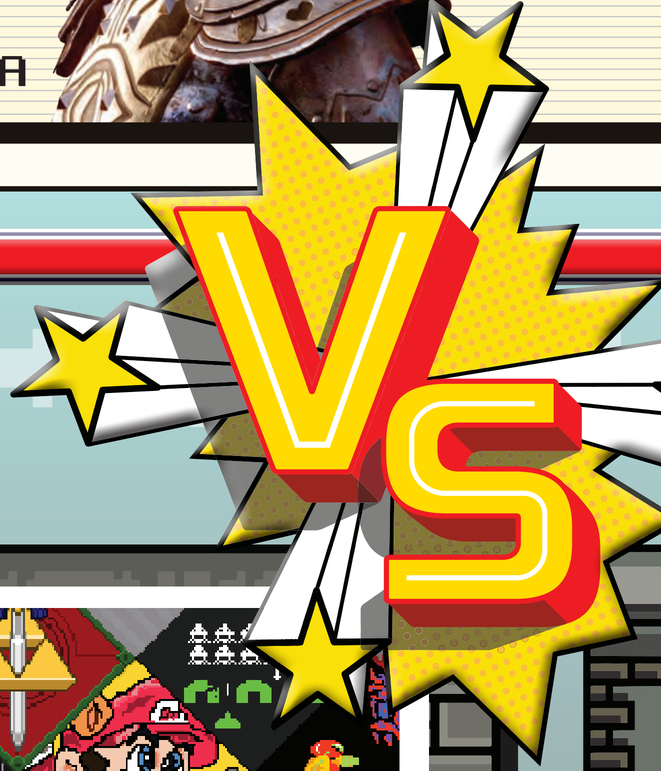
Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. İki tane canavar GTX 1080 ise ortalığı ateşe vermeye zaten hazır ve nazır. Anakartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Güç kaynağımızı da 1200W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinum olması ayrı güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GTX 1080 TI LIGHTNING 11G/352BIT GDDR5X OC GTX1080TI	INTEL CORE I7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E İŞLEMCİ	ASUS ROG STRIX X99 GAMING
8.908 TL	2.889 TL	1.703 TL
BELLEK	**HDD / SDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX430C15PB3K2/32 HYPERX PREDATOR DDR4-3000MHZ C15 32GB	WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB & SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB	CORSAIR CP-9020140-EU HX SERİSİ HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM
1.736 TL	1.359 / 1.622 TL	1.226 TL
TOPLAM: 19.444 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Artık başta Ryzen olmak üzere, genel olarak AMD'nin son aylarda yaptığı atılımların olumlu etkisini Düşük ve Orta Bütçelerde rahatlıkla görebiliyoruz. Intel muadillerine oranla hız aşırtma kolaylıkları ve çok daha erişilebilir fiyatlarıyla göz doldurmakta olduklarından bu ayki sistem sayfamızı domine ettiler. Yüksek bütçe son aylarda genel anlamda bir istikrar yakaladı, stok uygunluğu uyarınca tek tük bileşenler dışında genelde pek dokunmuyorum. Öte yandan doların ay sonu uçuşa geçtiği düşünülürse elbette bu fiyatı biraz daha indirerek şu anki Yüksek Bütçe'nin çok altında, örneğin i7 7770k ve tek GTX 1080'li bir makine de tasarlanabilir. Özellikle Yüksek Bütçe'nin biraz daha erişilebilir olması gibi bir talebiniz varsa lütfen tarafıma iletin sevgili okurlar. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre hangi markanın modelini kullandığımı önerilerde yazdım zaten. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat ve stok durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**





NOSTALJİ SEVGİSİ



Ömer: Emrecim bu nadide 10. yaş sayısına sakladığım çok güzel bir Vs. konum vardı, oradan bir ağız burun girişmek istiyorum sana müsaadenle. Şimdi ikimiz de eski oyunları seven, oynayan insanlarız malum. Ama şahsen ben nostalji dediğimiz hissiyattan bayağı bildiğin nefret ediyorum. Ben eski de olsa zamanın eskitemeyeceği oyunları seviyorum. Bıraksan onlarca kez üst üste FF8 oynayabilirim mesela. Ama "Hey be ne oynardık!" diye gidip Worms 2 oynamam yani, Worms oynayasım varsa misler gibi yeni, modern versiyonu WMD'yi oynarım. Ki oynadığım oyunların %90'ı da zaten yeni olanlar. Sende bu süreç farklı işliyor anladığım kadarıyla?

Emre S.: Yani Ömercim illa diyorsun ki kafamda NeoGeo kartuşu kır, bitkisel hayata gireyim. Siz oyunlara retro dansöz izlemeye gider gibi bakıyorsunuz dostum, yanlışınız burada. Retro oyun o zamanlar yaşadığın hisleri yaşamak için oynanır öncelikle. Maksat o dönemin koşullarını tekrar tecrübe etmek. Sadece oyunu dijital olarak yenmek değil, sisteminin de fiziksel zorluklarının üstünden gelmek. Su toplayan parmaklara, alev alan adaptörlere rağmen mesela. Adam o dönem elinde ne varsa ona göre yapmış garibim, siz kalkıp bugüne göre eleştiriyorsunuz. İnsan sırf nereden nereye mantığıyla bile takdir eder, ama sizde nerde o geniş gönül?

Ö: Hop hop hop sakin ol şampiyon, damarına bastım belli ki ^_^ Hem zaten bana kıydın diyelim, bence o NeoGeo kartuşuna biraz zor kıyarsın sen. Eleştirmiyorum ki ben eski oyunları yahu, bugün için hâlâ güzel olsun veya olmasın, zamanında adamlar yapmış, saygılarımı sunmaktan, reverans yapmaktan, klark çekmekten başka bir şey gelmez

NOSTALJİ NEFRETİ

elimden. Ha ama retro oyun o zamanlar yaşadığın hisleri yaşamak için oynanır diyorsun ya, işte orada bir tansiyonum çıkıyor, bir fenalaşıyorum. Yani bilmiyorum, çocukluğumun gençliğimin falan öyle çok da mutlu geçmemesinin de payı vardır belki ama asıl olarak, ya nasıl diyeyim, bir oyuna eski olduğu için, eski günleri hatırlattığı için vs. sevgi beslemek o oyuna karşı saygısızlık gibi geliyor bana. Oyunun kendisi güzelse, zamansızsa, yemişim eski günü yeni günü. Evet zaman kavramını da yiyebilen bir canlıyımdır bu arada, Kirby kardomdan öğrendim.

E: Ama sen de Famicom kartuşlarını hala üfleyen adama "yemişim nostaljiyi" diyorsun değerli dostum, kaşınıyorsun yani. Tamam sen belki eski günlerini benim kadar aramıyor olabilirsin ama oyunun kendisine de haksızlık ediyorsun bence. Evet bazı oyunlar zamana karşı mağlup olabiliyor, ama sen bu yargıyı günümüze göre veriyorsun, o dönemin koşullarına göre değil. O beğenmediğin Worms'u o gün oynasan ağzından salyalar akardı, şimdi pis kaka diyorsun, yapma gözünü seveyim. Oyunu elinde olmayan bir nedenle suçluyorsun yani büyük haksızlık bu. O koşulları daha iyi anlayabilmen için olabildiğince gerçek ekipmanlarıyla oynaman lazım zaten, yoksa LCD TV karşısında bipleyen oyun tabii senin tansiyonunu yükseltir.

Ö: Ya sen beni şimdi niye solucanlara hedef gösteriyorsun ki, evime eşek heykeli mi düşürttüreceksin birader?! Worms 2'yi Armageddon'ı falan gayet de ağzım gözüm yamularak deli gibi oynamıştım zamanında ama işte "ah ne oynardık" deyip de açmam gidip WMD dururken. Ne bileyim 10 yıl sonra FIFA 18'i "ne oynardık" diye açmayacağım gibi. Ama atıyorum Persona 5'i, The Witcher III'ü falan 10 yıl sonra açıp herkes oynayabilir ve bunu "ne günlerdi" kafasıyla yapmazlar, bunlar zamansız derecede şahane oldukları için oynanırlar. İşte aslında benim derdim kaliteli, kaliteli olduğu kadar da her daim oynanabilir oyunların zamanla sadece nostalji için oynanabilir görülmeye başlanmaları, o zamansızlıklarının göz ardı edilmesi. İnsan kendi görmediği zamanlardaki oyunları hep "eski yea" diye algıladığı için moralim bozuluyor be birader. Sen anlıyorsun beni değil mi? Bırak elindeki o külüstür Amiga'yı da gel sarılalım, ofise misafir ol Switch'te co-op Mario Odyssey atalım?

E: Yani dostum, bazı oyunların zaman içinde oynanabilirliklerini kaybettikleri konusunda ben de sana katılıyorum, ama oyunlar da kendi tarihinin bir parçası. Ben şahsen bir seriye başlarken genelde en eski oyunundan başlamak isterim. Oyunun zaman içindeki evrimini gözlemlemek bana apayrı bir zevk verir çünkü. Biraz tarihçi gözüyle de yaklaşmak lazım klasik oyunlara bence. Üstelik seni irrite eden "eski mekanikleri" bizzat oynamadan deneyimlemezsen değiştiğinde yaşadığın coşku da çok daha az olur. Tek oturuşta oyun bitirmenin ne kadar zor bir olay olduğunu yaşamadıysan kayıt sisteminin değerini de tam olarak bilemezsin, böyle düşün. Yoksa sen de buyur gel oyun odamda Famicom'um karşısına kurulalım, parmaklarımız su toplayana kadar Double Dragon oynayalım tüplü TV'de ;)



HABERLER

■ Zaten son Xbox'larda portu yoktu, **Kinect**'e bir "uğurlar olsun" da bu ay dedik. Microsoft Kinect üretimini tamamen durdurdu. Hani hiçbirimiz ilk başlarda yapılan reklamlarına inanıp "oyunların geleceği" gözüyle bakmadık Kinect'e ama… hadi ama, Just Dance oynamanın tartışmasız en iyi yoluydu. "Kontrol cihazı olmadan oyun oynama yöntemi" oyun dünyasının bir yerlerinde var olmayı sürdürseydi keşke.

■ **Xbox**'ın geri uyumluluğun en eski Xbox'ı da desteklemeye başladı geçen ay. Katalog 13 oyunla açıldı.

■ E tabii **SNES Classic Mini** de kırıldı. Benim anlamadığım ne gerek var ki? Maden kırık oyun oynayacaksınız, açın PC'de oynayın? Orijinalliğini korumadıktan sonra Retro konsol almanın ne anlamı var?

■ 80'lerin, özellikle C64'ün efsane bestecisi **Rob Hubbard** (Commando, Monty on the Run, Master of Magic, Warhawk ve 100'e yakın daha birçok oyun), toplama albümler, kitap ve birçok başka şey içeren bir Kickstarter kampanyası başlattı ve 50 bin dolarlık kampanya bu satırları yazdığım sırada başarıya ulaşmıştı.



Piksel Günlükleri

Japonya'daki retro oyun dükkânları

En büyük hayallerimden biri Japonya'yı görebilmekti ve bu hayalimi 16-22 Eylül tarihleri arasında nihayet gerçekleştirebildim. Bu zaman zarfında Tokyo ve Osaka'yı gezme fırsatım oldu. Tabii Akihabara ve DenDen Town'daki retro oyun dükkanlarını da.

Japonya'da retro oyunculuk kültürü ilk günkü kadar ayakta arkadaşlar. Keza ülkede pek çok yerde retro oyun dükkanları mevcut ve ilgi en üst düzeyde. Bütün rafların ağzına kadar Famicom, SNES, PS1 oyunları gibi bilumum retro oyunlarla dolu olduğu, her türlü konsolun ve yedek parçasının satıldığı, hatta istediğiniz oyunun müzik albümlerini bile bulabildiğiniz dükkanlardan bahsediyorum. Tabii ülkemizde pek böyle bir şey olmadığı için benim gibi biri böyle bir dükkana girdiği zaman resmen kafayı yiyor.

Bu dükkanların en büyük artılarından biri neredeyse 30 senelik oyunların bile hâlâ oldukça temiz durumda tutulması. Hepsi de kondisyonlarına ve nadirliklerine göre ayrı ayrı fiyatlandırılmış. Aradığınız oyun neyse dükkandaki görevliye söylüyorsunuz, o da sistemden bakıp size elinde olup olmadığını söylüyor. Yoksa raflara kendiniz bakmanız abartmıyorum saatler sürer. En güzeli de siz gezerken yanınıza gelip "Ne aramıştınız?" diye darlayan kimse yok.

Satın alabildiğiniz gibi elinizdeki retro oyunları satabiliyorsunuz da bu dükkânlara. Bu sayede retro oyun akışı da sürekli olarak aktif piyasada. Bir hafta önce bulamadığınız bir oyunu bir hafta sonra aynı dükkânda bulabilirsiniz yani. Envai çeşit figür, yan ürün falan da cabası.

Sözün özü retro oyunculuğu en gerçek haliyle yaşamak istiyorsanız Japonya gerçek bir cennet. İnanın daha gördüklerimin daha yarısını bile aktaramadım size. En az 2-3 ay köşeyi sırf buna ayırmam lazım yoksa. ■ EMRE S.



KONSOL

PONG KONSOLLARI

Tek oyun içeren TV konsolu

Pong'un video oyunları tarihindeki yeri ve oyun tarihini nasıl değiştirdiği malumunuz. Oyunun arcade makinelerdeki fantastik başarısının ardından da Nolan Bushnell ve ekibi oyunu evlerde de oynanabilecek şekilde bir konsola dönüştürerek pazarlama kararı alıyor. Hatta tasarladıkları ilk prototipte kullandıkları çip de bir tüketici ürününde o güne kadar kullanılan en güçlü çip. E 1974'ten bahsediyoruz sonuçta, düşünün dünyadaki en güçlü çip Pong'u anca çalıştırıyor.

Sears gibi devasa marketlerin "abi çok pahalı bu, hayatta satmaz" itirazlarına rağmen 1975'de piyasaya çıkıyor konsol. İki tane döner topuz kontrollü ve TV'ye bağlanıp sadece Pong oynanan bir konsol bu. Ve kimse şans vermemesine rağmen Noel sezonunda 150.000 gibi bir satış rakamına ulaşarak ne kadar doğru bir pazar hamlesi olduğunu cümle aleme ispatlıyor.

Lakin işin en önemli noktası da şu, Home Pong'un başarısı diğer firmaları da gaza getiriyor ve hepsi de kendi versiyonlarını üretip satmaya başlıyorlar. Magnavox, Coleco ve Nintendo gibi firmalardan bahsediyorum. Tabi bunlar Pong'un oldukça yakın türevlerini içeren (güya golf, tenis gibi) konsollar. Bu sayede de kısa süre içerisinde raflar ipini kopartan her firmanın yaptığı Pong konsollarıyla dolup taşıyor. Siz de Pong'lardan Pong beğenerek istediğinizi alıyorsunuz.

Koskoca bir konsolun tek bir oyun içermesi şimdi komik gelse o dönemler için çok büyük bir olaydı. Yoksa oynamak için tek fırsatınız arcade'lere gitmekti çünkü. Sırf "konsol oyunculuğu" kültürüne katkıda bulunduğu için bile Pong konsollarının eli öpülür arkadaşlar. ■ EMRE S.





NINTENDO'NUN OYUN TELEFONU

Java telefonda Pokémon Blue keyfi

Nintendo'nun mobil ve online oyunculuk konularındaki geri kafalılığı malumunuz. Firma rakiplerine oranla bu alanlara o kadar geç adım attı ki daha yakın zamanda cep telefonlarına bir Super Mario Run ve Fire Emblem çıkınca bile yer yerinden oynadı. Lakin geçenlerde reddit üzerinde paylaşılan bir patentin ardından firmanın mobil oyunculuk konusundaki tavrını tekrar gözden geçirmek zorunda kalabilirsiniz.

Amerikan Patent Enstitüsü'nden onaylı 2001 tarihli resmi patent, Nintendo tarafından geliştirilen ve GameBoy oyunlarını oynayabildiğiniz bir cep telefonu projesine ait. Evet, tıpkı N-Gage gibi oyun oynama amaçlı bir cep telefonu. Firmanın patenti ise projeyi şöyle tanımlıyor:

"Oyun oynatan bir CPU ve telefon işlemlerini gören bir CPU'nun kombinasyonu. Kullanıcı arama geldiği zaman düğmeyle oyunu durdurulabiliyor ve istenildiği zaman tekrar basılarak oyuna devam edebiliyor."

Tabii bu tanımlama oldukça kısıtlı bilgiler verse de patent dosyasına dâhil edilen konsept çizimler çok daha fazlasını anlatıyor. Resimlerden anlaşıldığı kadarıyla telefonda GameBoy oyunlarının oynanması planlanmış, keza resimler arasında Super Mario DX ve Metroid 2 gibi oyunlar mevcut. Aynı şekilde Java işletim sistemine benzeyen bir menü aracılığıyla yeni oyunlar



satın alınabiliyor ve oynanmak istenen oyun seçilebiliyor. Telefonun tasarımına bakacak olursak da oyunlar için GameBoy'dakinin benzeri bir d-pad'in yanı sıra A - B tuşları mevcut. Zaten telefon butonlarıyla hızlı oyunları oynamak pek hoş olmazdı. Ayrıca telefonun şekil olarak dönemin araba takozu telefonlarını hatırlatması sebebiyle gözlerimi yaşarttığını da inkâr edemem.

Gelgelelim bildiğiniz üzere Nintendo'nun bu isimsiz "Oyun Telefonu" patenti hayata geçmedi (çıkıp da bana haber vermediyseniz yazıklar olsun zaten). Firma tarafından projenin neden iptal edildiğine dair bir resmi açıklama yok, ama Nintendo DS'in bundan yalnız 3 yıl sonra çıktığı düşünülürse mobil oyunculuk konusunda ağırlığı yeni konsollarına kaydırdıklarını düşünebiliriz. E büyük ihtimalle DS'in büyük başarısı da projeye temelli olarak rafa kaldırmıştır.

Peki, Nintendo telefon hayata geçseydi ne olurdu? Bana sorarsanız tıpkı N-Gage gibi bu da başarılı olmazdı. Zira dönemin telefonları günümüzün aksine detaylı oyunları kaldıracak güce sahip değildi. Zaten mobil oyunculuğa olan ilgi, Android telefonların güçlenip Final Fantasy gibi büyük yapımları bile kolayca çalıştırabilecek güce ulaşmasıyla arttı ve hatta el konsollarını piyasadan siler hale geldi. Belki de Nintendo da geleceği gördü ve cep telefonunda detaylı oyunlar oynamak için 2001 yılının henüz çok erken olduğunu önceden fark etti, kim bilir…

Düşünüyorum da, 2001 yılında biz cep telefonumuzda Snake, Bantumi ve Space Impact oynarken bile teknolojiye kafayı yiyorduk. Bir sabah birisinin telefonunda Pokémon oynayarak okula geldiğini hayal etsenize bir de! ■ EMRE S.

MOBİL OYUN DÜNYASI ŞU AN ÇOK FARKLI OLABİLİRDİ.

HALF-LIFE® 2
EPISODE 2

YANLIŞ ZAMANDA, YANLIŞ YERDEKi BiR OYUN KOCAMAN BiR KiTLENiN HAYALLERiNi YIKABiLiR.

SABRİ ERKAN SABANCI

Yıllardan 2007. Ekim ayının belki de en güzel olduğu yıllardan biri olabilir. Aynı dönemde hem Radiohead yeni albüm çıkarıyor, hem *Half-Life 2*'nin uzun süredir beklediğimiz yeni oyunu çıkıyor, hem de şu anda elinizde tuttuğunuz dergi hâlâ gün yüzü görmemiş, ki dergi ekibi sürekli forumlar ve bloglar üstünden okurlarla iletişim halinde. Ben hâlâ nasıl oldu da hem forumla ilgilenip, hem *Half-Life*'ın yeni oyununu oynayıp hem de dergiyi hazırlamayı başardılar anlayabilmiş değilim *(İlk sayıyı üç ayda hazırladığımız için olabilir.-Serp.)*. Neyse, *Half-Life*'a dönelim.

Half-Life 2'yle alakalı her şeyin çıkışı büyük bir kaos olmuştu. Çoğunuz biliyorsunuzdur, ancak bilmeyen arkadaşlar için kısaca özet geçmem gerekirse her şey 2003'te *Half-Life 2*'nin dosyalarının sızdırılmasıyla başladı. Bunun yüzünden oyun 1 yıl kadar bir gecikmeye uğradı. Ardından "bölüm bölüm yapalım ki daha çabuk ulaşsın oyunculara" dediler, önce *Episode One*, sonra *Episode Two* da gecikmelerle boğuştu. *Episode Two*'nun çıkışından sonra sonraki bölümün, yani büyük ihtimalle *Half-Life 2*'nin kapanışı olacak bölümün de gecikeceğini tahmin ettik. Ve şu an kendi yarama yine kendim tuz bastım galiba.

Neden bunları anlattım? Çünkü *Half-Life 2* ve bölümleri hep beklemeye ve "Daha ne yapabilirler ki?" dedirtmek üstüne kurulmuştu. Her ne kadar *Half-Life 2: Episode One* biraz daha karakter gelişimi üstünde dursa da ben beklediğimi alamamıştım. Ancak *Episode Two*'yla birlikte *Half-Life 2* bölümlerinin aslında 3 parçaya bölünmüş bir *Half-Life* oyunu olduğunu, hatta açık açık söylüyorum, *Half-Life 3* olduğunu anlamıştım. Ve *Half-Life 2: Episode Two* o aksiyonu öyle güzel yaşattı ve insanın sinirini bozacak ve devamını dört gözle bekletecek bir şekilde bitti ki… Evet, *Orange Box*'la gelmişti, *Portal* harika bir tecrübeydi ve *Team Fortress 2* inanılmaz eğlenceliydi AMA BEN GORDON'UN HİKÂYESİNİ İSTİYORDUM.

Sonra neler olduğunu biliyorsunuz. Şu an elinizde tuttuğunuz dergi çıktı, bu oyun ilk sayının kapağı oldu, oyunun sonunu ve son bölümde neler olabileceğini tartışıp iyice gaza geldik. Ve bekledik. Aylarca bekledik. Gabe Newell arada çıkıp bir iki şey dedi, bir süre sonra *Half-Life 2* ve bölümleri hiç yaşanmamış gibi davranmaya başladı. *Half-Life 2: Episode Three* bir anda dedikodularla *Half-Life 3*'e dönüştü, internette 1 Nisan şakalarının vazgeçilmezi oldu. Bir süre sonra hepimiz ümidimizi kaybettik, yeni oyunlara yelken açtık. O sırada da Valve çoklu oyunculu oyunların ve Steam'in gücünü keşfetti tabii. *Half-Life* gibi bir efsaneyi çıkaran bir şirket olarak değil de Steam'i yaratan şirket olarak anılmaya başlandı.

O dönemden bu döneme kadar çok fazla şey değişti. Hani "forumlarda muhabbet ettik" gibi şeyler dedim ya, orada ben daha 13 yaşında bir çocuktum ve sadece dergiyi heyecanla bekleyen okurlardan biriydim. Şimdiyse "Acaba bu hafta hangi dersi assam da deadline geçmeden şu yazıyı yetiştirsem?" diyen bir yazarım. 10 yıl önce, yine bu dönemde biri gelip bana "10 yıl sonra dergide yazar olacaksın ama *Half-Life 2: Episode Three* çıkmamış olacak" dese herhalde pek de münasip olmayan bir yerimle gülerdim.

Ve dürüst olayım, şu an *Half-Life 3* ya da *Episode Three* çıksa benim gibi *Half-Life* hastası birini bile memnun edebileceğini sanmıyorum. Evet, sonunda hikâye bir kapanışa sahip olduğu için geceleri rahat bir şekilde uyuyabilirdim. Ancak bazı şeyleri zamanında yaşamak inanın daha iyi. Ne bileyim, mesela bundan 8 - 9 yıl önce yaşasaydık fena olmazdı.

HEPİMİZ BİLİYORUZ Kİ ARTIK EP.3 DE ÇIKSA HL3 DE ÇIKSA BEKLENTİLERİMİZ ASLA KARŞILANMAYACAK.

NEDEN EFSANE OLDU?

O HEYECAN...

Yazıda da çokça belirttim, Half-Life 2 ve bölümlerini bu kadar özel kılan şeylerden biri kesinlikle bekleyişti. Şu an artık oyunların çıkışlarının gecikmesi gayet normal bir şey olsa da 10 yıl önce pek de yaşanan bir şey değildi ve her seferinde bir taraf "Acaba oyunda sıkıntı mı var?" diye panik yaparken diğer taraf da "Daha neler ekliyorlar acaba oyuna?" diyerek heyecan yapıyordu. Ama inanın o bekleyişin hepsine değdi. Aynı şeyi Half-Life 3 çıksa diyebilecek miyiz o konuda biraz şüpheliyim...

O AKSİYON...

Half-Life 2: Episode One'ın en büyük sıkıntısı aksiyon dozajının bayağı bir düşük olmasıydı. Evet, oyun genel olarak iyiydi ve Half-Life 2'nin bölümlerini benim gibi parça parça çıkan bir Half-Life 3 olarak ele alırsanız da gayet iyi bir giriş kısmıydı. Ancak insanların zamanında beklediği bu değildi doğal olarak ve hayal kırıklığı olmuştu. Sonra Episode Two geldi, tüm aksiyon dozunu verdi ve aksiyonla bitirdi. Hâlâ o sonlara doğru olan vadideki savunma görevi en sevdiğim aksiyon bölümlerinden biri.

O SON...

Biri bana gelip "Half-Life 2: Episode Two'yu efsane oyunlar listesine koymam için tek bir sebep söyle" dese vereceğim cevap tek kelime olurdu: "Sonu". Başka yığınla sebep sayılabilir tabii ki, ancak oyun sizi öyle bir heyecan, merak ve korkuyla bırakıyor ki insan ister istemez kemik çerçeveli gözlükleri ve levyesiyle sonraki oyunu bekliyor. Ve bekliyor… Bekliyor… Bekliyor…

O MÜZİK...

Biraz önce o savunma görevinden bahsedince aklımda direkt o bölümde çalan müzik ve oyunun, hatta genel olarak Orange Box'ın müziklerinin ne kadar harika olduğu geldi. Genel olarak Half-Life 2 ve bölümlerinin müzikleri şahane, ancak o savunma görevinde arka plandan bir anda "Last Legs" girdiğinde gaza gelip arabayla tüm o Hunter'lara kafa atma isteğini başka herhangi bir Half-Life oyununda yaşadığımı söyleyemem.

O-RANGE BOX...

Half-Life 2: Episode Two'nun çıkışındaki en büyük sürprizlerden biri bu olsa gerek. Hem insanların aylardır beklediği bir oyunun devamını, hem de yine aynı insanların yıllardır beklediği bir çoklu oyuncu oyunun yenisini yanına koyuyorsun, üstüne bir de tatlı (hatta ne bileyim, kek olabilir o tatlı) olarak ufak bir ekibin yaptığı ve bundan birkaç yıl sonra yine bu sayfalarda bahsedebileceğimiz, efsane olacak bir oyun çıkarıyorsun. Oyun yapma konusunda bu kadar başarılı olan bir şirketin şu an sadece Steam ve zamanında bir oyun modu olan çoklu oyunculu oyunlarla uğraşmaktan nasıl memnun olduğunu gerçekten anlamıyorum… Ya da anlamak istemiyorum desem daha doğru olur.

O ilk sayının tutacak mı tutmayacak mı gerginliği resmen Gordon ve Alyx'in gözlerinden okunuyor.



RETRO OYUNCUNUN KAYNAKLARI

Retro oyunculuk dediğiniz engin bir derya ve bir yerlerinden bu külliyatı kapmak isterseniz sayısız kaynak var ortada. Bu yüzden kendini retro oyunlara adamış naçizane bir dostunuz olarak ben de oturdum, size sınavdan tam not aldıracak bazı kaynaklar çıkarttım ortaya. Kitaplar, oyunlar, siteler, Youtube kanalları falan, aralarından seçmek size kalmış. Bunları kuruttuktan sonra retro muhabbeti yapmak isterseniz de biz hep buradayız zaten. Ama çaylar sizden ona göre!

EMRE SÜMER

[İNTERNET SİTESİ]

RETROCOLLECT

Eski oyunları güncel olarak takip etmek diye bir şey var arkadaşlar. O nasıl oluyor diyorsanız söyleyeyim, hangi retro oyun için hayran yapımı çeviri yaması çıkmış, hangi piyasaya sürülmemiş oyun tozlu bir rafta bulunmuş, hangi oyuna Ebay üzerinden talep var derken retro oyunların gündemini takip etmeniz için eşsiz bir kaynak retrocollect. Tabi bunların yanı sıra merak ettiğiniz konularla ilgili makaleleri okuyabilir, yayınları dinleyebilir, hatta koleksiyonunuzun bir listesini burada tutabilirsiniz. Retro gündemi yakalamak için ilk kaynaklarınızdan biri şüphesiz.



[YOUTUBE KANALI]

GAMING HISTORIAN

Pixel Yazıtları köşesinden aldığınız tarih dersleri size yetmiyorsa (üzülürüm ama) Youtube'daki Gaming Historian kanalına mutlaka bakın derim. Keza kanalın sahibi arkadaşımız bizzat gerçek bir tarih öğretmeni, olayları ele alışı ve anlatım dilinden bunu kolayca anlayabilirsiniz. Şahsen ben de retro oyunlar tarihine seçtiği konuları oldukça ilgi çekici buluyorum. Çok sık video çıkartmıyor ama eski videoları sizi uzun süre oyalar. Kişisel favorilerimden.



[DERGİ & İNTERNET SİTESİ]

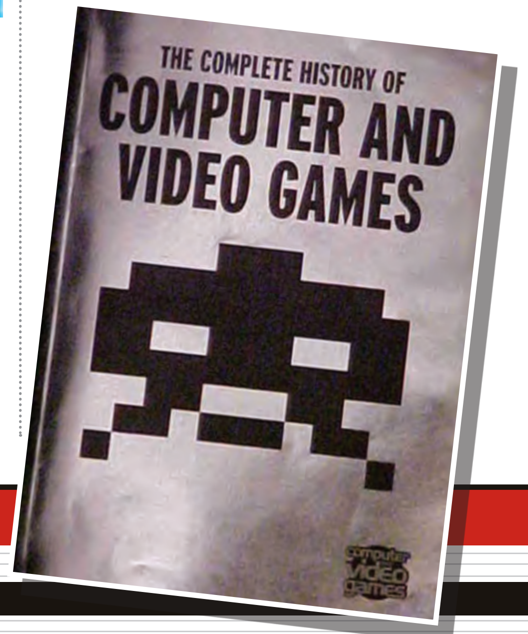
RETRO GAMER

Bir dergi yazarı olarak ayakta kalmaya çalışan yazılı basım örneklerini gerçekten takdire şayan buluyorum. Bunun en güzel örneklerinden biri de şüphesiz Retro Gamer dergisi. 2004'te yayın hayatına başlayan dergi o günden bu yana tamamen retro oyunculuk üzerine ve ilginç bir şekilde hâlâ ayakta (aman nazar değmesin). İncelemeler, makaleler, listeler falan derken içerik olarak da hayli zengin. Bir de başarılı internet siteleri var ama ben dinozor kafalı olduğum için dergiyi tercih ediyorum tabii (ya şimdi sen dergiler dinozorlar için midir dedin ben mi yanlış anladım >_> - Ö).

[KİTAP]

COMPLETE HISTORY OF COMPUTER AND VIDEO GAMES

Öğrenciyken tarih dersinden nefret etmeme rağmen oyun tarihinden de o kadar zevk almam hayli ironik. Ama nasıl zevk almaz insan? 1983 Video Oyunları Krizi, amansız Sega-Nintendo savaşı, Atari'nin çöküşü derken oldukça sayısız ilginç olayla dolu. Bu ilginç tarihi kronolojik olarak öğrenmek isterseniz de Complete History of Video Games harika bir kitap. Askerdeyken başucu kitaplarımdan biriydi, şiddetle tavsiye ediyorum.





[OYUN]

RETRO GAME CHALLENGE 1 & 2

Hem oyun oynayıp hem de retro kültürü edinmeniz de DS'deki Retro Game Challenge 1 ve 2 sayesinde mümkün! 8-bit dönemini bizzat tüplü TV karşısında yaşayan iki arkadaşı hakkındaki oyun, bizzat dönemin en popüler oyunlarını da ele alıyor. Tek farkı bu oyunların çakma versiyonlar olması, yani isimler farklı ama içindeki oyunlar birebir Ninja-kun, Star Soldier, hatta Dragon Quest. Siz de bunları oyunun size verdiği hedefleri gerçekleştirecek şekilde oynuyor, dergilerden incelemeler ve tam çözümler okuyor, yeni çıkacak oyunları heyecanla bekliyor, kısacası dönemi dibine kadar yaşıyorsunuz. Gerçek bir zaman makinesi Retro Game Challenge, mutlaka bakın derim.



[İNTERNET SİTESİ]

ROMHACKING.NET

Steam oyunları Atölye içerikleriyle nasıl ayakta tutuluyorsa aynı durum retro oyunlar için de geçerli. Abartmıyorum her gün başka bir retro oyun için farklı bir dilde çeviri yaması yayınlanıyor, oyunu bambaşka yönlere götüren hack'ler yapılıyor, hack programları çıkıyor. Bunları takip edebilmeniz için de en iyi kaynağınız romhacking.net. Bunların yanı sıra kendi projeleriniz de varsa romhacking'teki rehberler vasıtasıyla sıfırdan nasıl hack yapılır, nasıl çeviri yaması yapılır öğrenebilir, forum vasıtasıyla bu işin ustalarıyla fikir alışverişinde bulunabilirsiniz. Yıllardır İngilizce yamasını beklediğiniz bir oyunun müjdeli haberini almaktan güzel kaç şey var hayatta (biraz abarttım galiba)?



[YOUTUBE KANALI]

GAMESACK

Biri Sega, diğeri Nintendo hastası iki abimizin tatlı çekişmesi Gamesack videoları. Çoluk çocuğa karışmalarına rağmen retro oyunculuğu hâlâ dibine kadar yaşayan abilerimiz haftalık olarak çektikleri videoları da kimi zaman konsolları ve oyunlarını, kimi zaman da "serinin karizmasını bitiren oyunlar" gibi ilginç konuları ele alıyor. Oldukça sempatik bir dil kullanan ve retro oyunculuk konusunda ufkunuzu hayli genişletecek bir kanal bu. Düşünün, Sega Game Gear almayı planlıyorsunuz ve bu kanal 45 dakikalık bir video ile hem konsolu hem de popüler oyunlarını ele alıyor, üzerine de hayli gülüyorsunuz. Kaçmaz yani.

[KİTAP]

ULTIMATE NINTENDO: GUIDE TO THE NES LIBRARY

NES'in 1983'teki video oyunları krizinin ardından sektörü nasıl ipten aldığı ve oyun tarihine yön verdiği malumunuz. E çocukken evlerine "Ateri" adı altında çakma Famiclone'lar girmiş bir Türk nesli olarak bizim için de çok önemli bir konsol Nintendo Entertainment System. Hayatını NES oyunlarına adayan Patrick Contri, yani nam-ı değer Pat The NES Punk bu kitabında konsol için bütün oyunları teker teker ele alıyor. Koskoca bir dönemin özeti yani. 8-bit kültürü için muazzam bir eser. Kendisinin Youtube kanalını da öneririm bu arada.

[İNTERNET SİTESİ]

UNSEEN64

Video oyunları tarihine çıkan oyunlar kadar inanın çıkmayan oyunlar da yön verdi. Zira proje aşamasında kalan, biraz olsun ilerleyen, hatta neredeyse tamamlanmış ve oynanabilir halde olmasına rağmen piyasaya bir şekilde sürülmemiş tonla retro oyun var. İşte Unseen64 de bu gariban oyunlar konusunda tartışmasız bir numaralı kaynağınız. Sevdiğiniz serinin hangi hiç duymadığınız oyunu yarıda kalmış, hangi vazgeçilen oyunlar çıksa konsol bambaşka yönlere gidermiş falan, hayıflanmak ve üzülmek için doğru yerdesiniz. Sitenin yeni haberlerle sürekli güncel tutulduğunu ekleyeyim unutmadan.



[DERGİ]

OYUNGEZER - PIXEL KISMI

Gelelim kaynakların kralına. Yıllardır ben, Ömer ve Volkan retro oyunculuk üzerine o kadar çok yazıp-çizdik, o kadar çok dosya konusu hazırladık ki yemin ediyorum hepsini bir araya getirsek 20 ciltlik ansiklopedi seti çıkar. Oyun tarihine yön veren oyunlar, seriler, karakterler, konsollar, olaylar derken oldukça ciddi bir bilgi havuzu çıktı ortaya. Bu dosyadaki diğer örneklerin aksine mis gibi anadilinizde olması da cabası. Ömer ve Volkan'ı bilemem ama daha benim daha anlatmak istediğim çok şey var, o yüzden bizden ayrılmayın efendim (çok da mütevaziyizdir bu arada).

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



NEO TURF MASTERS *[NG / NGC /PSP / Wİİ / ARC]*

Neo Turf Masters ya da Japonya'daki adıyla Big Tournament Golf, SNK'nın altın yıllarından kalma altın bir golf oyunu arkadaşlar. Bilirsiniz, genelde golf oyunlarına biraz önyargıyla yaklaşılır, hayranları haricinde pek fazla kişiye hitap etmez çünkü. Fakat Neo Turf Masters işte bu yargıyı kırmayı başaran nadide oyunlardan.

Peki bunu nasıl mı başarıyor? Öğrenmesi inanılmayacak kadar kolay olan oynanışıyla. Hiç golf oyunu oynamamış birine joypad'i verin, 2-3 delik sonra oynamaya devam etmek konusunda kendisinin ısrar ettiğini göreceksiniz. Bunu bizzat kendi arkadaş çevremde denedim ve ben oynarken "Bunu ne lan böyle?" diyen adamlar yarım saat sonra 4. delikte Par değil Eagle yapmaya kasıyordu. Tabii bunda oyunun öğrenmekte kolay olduğu kadar ustalaşmakta zor büyülü yapısının da parmağı var.

Kendinize uygun oyuncu tipini, sopayı, deliğe giden en güvenli yolu belirlemek derken işin içine ustalaşma kısmı girince ciddi şekilde başına kilitliyor oyun. Tabii bu esnada fonda çalan rahatlatıcı caz müziklerin atmosfere katkısı büyük. Zaten golf oyunu olup da atari salonlarında bu kadar tutmasının başka bir açıklaması olamaz. Mutlaka bir şans verin bence, kesinlikle pişman olmayacaksınız, cidden aklıma hiçbir eksi gelmiyor çünkü.
■ EMRE S.



YAPIMCI FİRMA NAZCA
Oyunu yapan firma Nazca kim derseniz, SNK'nın eski kankalarından. Metal Slug'ı yapan firma yahu! Oyunun kalitesinin nereden geldiğini şimdi anlamışsınızdır herhalde.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

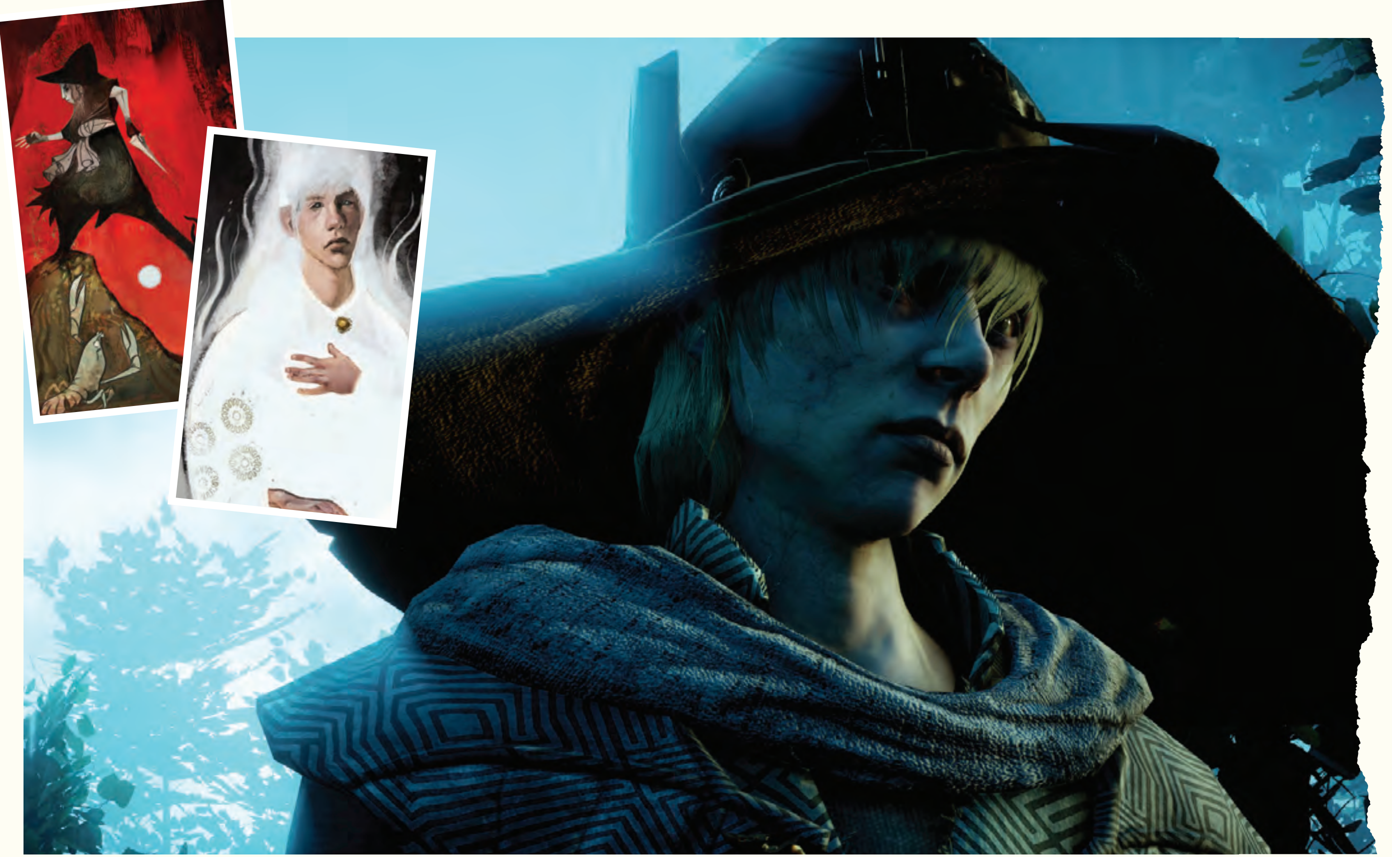
İKİ OYUN BİRDEN: SOCCER *[NES]* & WORLD SOCCER *[SMS]*

Geçen ay Serpil oyunların isimlerinden şikâyet etmişti ama ismin yalın olması bence güzel bir şey. Düşünsenize "Futbol" isimli bir oyun alıyorsunuz ve içinden alakasız bir şey çıkma ihtimali yok. Tekel Bayi gibi, aldığın belli verdiğin belli çünkü. Tabii işin bir de "abi ben futbol oyunuyum valla fazlasını bekleme" tarafı var.

Nitekim iki oyun da kesinlikle isminden ötesini vermiyor. Forma renkleri haricinde geri kalan her şeyi klon olan az sayıdaki milli takımlardan birini seçerek sizden farklı renkte forma giymiş klonlarınıza karşı tek bir maç yapıyorsunuz o kadar. Kupa modu falan yok yani, sadece dostluk maçı yapabiliyorsunuz. Bu sayede kazanan da sadece dostluk oluyor. Zira sizin kazanmanız zaten imkânsız çünkü oynanışlar o dönem için bile leş. İstediğiniz yönde top sürmeniz mümkün değil, savunma oyuncunuzla kaleci birebir aynı yönde hareket ediyor falan. İtalyan usulü savunma yapacağım diye kaleciniz ceza sahası çizgisinde çekirdek çitlerken 30 metreden boş kaleye goller yiyebilirsiniz. Ya da aynı taktiği siz uygulayarak çocukken benim yaptığım gibi abinize uzaktan golleri yazabilir ve şamarının tadına bakabilirsiniz. Seçim tamamen size ait.

Peki bu ay neden 2 oyun birden ele aldık? Hiç öyle 10. yıl özel sayısı falan diye kendinizi özel hissetmeyin, iki oyun da rahatsız edici şekilde birbirine benziyor çünkü. İki oyun da aynı çıkmış, birinin adı "Futbol", ötekinin adı da "Dünya Futbolu"! Menülerdeki birkaç ufak kozmetik fark haricinde oynanışlar falan bildiğin karbon kopya. Biri ötekinden aleni biçimde hacılamış anlayacağınız. Böylesine berbat bir orijinal olmak mı, yoksa rezil bir oyundan çalmak mı daha kötü ben henüz karar veremedim. ■ EMRE S.





UNUT

[DRAGON AGE: INQUISITION / SKYHOLD]

Cole önemli bir görevimde Engizisyon'a yardım etmiş, sonra da üste aniden ortaya çıkmış, yardımcı olmak istediğini söylemişti. Şiddetli şekilde karşı çıkanlar olduysa da kabul ettim. Yardım etme isteğinin samimi olduğuna dair şüphem yoktu çünkü ama karşı çıkanların da sebeplerini anlayabiliyordum. Cole… farklıydı.

Bir insan değildi, ama tam olarak bilinen şekliyle bir ruh da değildi, anlık dürtülerle anlaşılması zor kısa cümleler kurarak konuşan kendine özgü bir varlıktı. Acı çeken insanları hissedebiliyor ve onlara kendi yöntemlerince yardım ediyor, ardından da kendini insanların hafızasından siliyor, unutuluyordu. Teşekkür almak, takdir edilmek gibi bir niyeti yoktu zaten. Yardım etmek onun için yeterliydi. Üste bazen yangın çıkarıyor, bazen hırsızlık yapıyordu ve neden yaptığını anlamak mümkün değildi. Ama uzun vadede bunları iyi amaçlarla yaptığı her zaman anlaşılıyordu. Onu olduğu gibi, anlaşılmazlığıyla kabul ettim ve zamanla en güvendiğim ekip arkadaşlarımdan biri haline geldi.

Çıktığımız bir görevde düşmanlarımızın iblisleri kontrol ederek savaştırmalarına şahit olduk. Panik oldu Cole. Kontrol edilmek, istemediği insanlara zarar vermek istemiyordu, buna engel olmak için zincirlenmeyi talep etti. Daha mantıklı çözümler olabileceğine ikna ettik onu diğerleriyle birlikte. Kontrol edilmeyi engelleyecek bir muska iş görecekti ama büyü işe yaramadı. Büyüyü engelleyen şeyi sezmişti Cole, gösterdiği bölgeye yol aldık ve "Cole'u öldüren" Templar'la karşılaştık.

"Kırılmış bir beden, kanlı, taş bir hücreye atılmış, karanlık nemde asılı bağırsakların olduğu, yakalanmış bir mürtet. Onu Val Royeaux'daki Spire'da bir zindana attılar. Onu unuttular. Açlıktan öldü. Yardım etmek için geldim… Edemedim. Ve ben o oldum."

Diye açıklamıştı Cole durumu. Öfkeliydi Cole, asla olmadığı kadar öfkeli, Templar'ı öldürmek istiyordu.

İki seçeneğim vardı; ya bir merhamet ruhu olan özüne sarılmasını ve onu affetmesini isteyecektim, ya da Templar'la yüzleşmesine ve onu öldürmesine izin verecektim ve Cole daha insansı bir varlığa dönüşecekti. Sakin ve merhametli olmasını istedim. Cole, Templar'ın içindeki pişmanlığa odaklandı, özünü hatırladı ve kendini bir merhamet ruhu olarak kabullendi. Bu da nihayetinde muskanın işe yaramasını sağladı. İnsanların acılarını hisseden ve görünmeden onlara yardım eden bir varlık olmayı sürdürdü.

Ama belki de insanlaşarak öğrenebileceği şeyleri öğrenemediği için hâlâ çok kırılgandı Cole. En büyük düşmanlarımdan Corypheus'un ölümü aldattığına şahit olmuştu. Bu, Cole'un bütün varlığına ters bir durumdu, anlamlandıramıyordu.

"Corypheus öldü, ve sonra ölmedi. Bu yüzden hep yanlış hissettirdi, sanki kendi içine oturamıyormuş gibi. Başka birinin hayatını kuşanmış. Ben ölümün sonsuza kadar olduğunu sanmıştım. Ama o o mu? Gerçek mi? Eğer bir insan önce ölü oluyor sonra olmuyorsa… Gerçek Cole'u kurtarabilir miydim?"

Olanların onun hatası olmadığını söylüyordum ama nafile, içindeki acı hisler çok büyüktü.

"Beni kemirdi, boşluktaki kancalar, bilmemenin acısı, karındaki düğüm gibi. Ama bu bir yara, ve yaralar iyileşebilir. Ben iyileşebilirim."

"...Unut."

Unut mu?

"Cole, yoksa sen…?" diyebildim korkarak.

"Eğer istersen bu ismi kullanmaya devam edebilirsin. Yardım etmek için buradayım." ■ **ÖMER**

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

ROCKY

Boks kariyeri boyunca 3. sınıf maçlardan ötesine çıkamamış, yaşı 30'a dayanmış, kimsesiz, cahil, beş parasız ve kendisi dâhil hiç kimsenin şans tanımadığı bir adam. Ansızın talih kuşu rotasını ona çeviriyor ve dünya şampiyonu bu hiç kimseye bir unvan fırsatı sunuyor. Bir şaka olarak tanımlanan bu maçta adamımız yumruklarıyla şampiyonu deviremese de kalbiyle dünyayı sarsıyor. Hayır, bir peri masalı değil bu, 40 yıldır insanların peşini bırakmadığı, "herkesin" öyküsü…

İşte 1976 yapımı bu klasiğin zamansız başarısının formülü bu. İzleyen herkes kendi öyküsünden bir parça buluyor Rocky'nin öyküsünde. Zira bütün karakterler öylesine doğal, öylesine gerçek ki. Aksi, yaşlı kurt hoca Mickey rolünde Burgess Meredith, kıskanç fakat temiz kalpli, filmin neşesi kayınbirader Paulie rolünde Burt Young ve Rocky'nin ruhu, aklı ve sağduyusu, sevgilisi, kimsesiz Adrian olarak Talia Shire öylesine döktürüyorlar ki hepsi de o yıl en iyi oyuncu dalında Oscar'a aday oluyor. Tabii dublajında Sezai Aydın'ın efsane seslendirme performansını da unutmamak lazım. Adamın sesi ciddi şekilde Sly'a benziyor yahu! 80'leri ve 90'ları yaşayıp da "Adrian! Adrian!" haykırışı kulaklarına kazınmamış bir vatandaşımız var mıdır acaba?

İşte beni de ilk izlediğim günden bu yana kalbimden sıkı sıkı yakalayan ve hiç bırakmayan bir film Rocky. Bırakсanız dergiyi komple donatırım o derece. Baksanıza, daha ne Apollo ile dövüşünden, ne efsane müziklerinden (Gonna Fly Now!), ne de sinema tarihinin en büyük aşklarından biri haline gelen Rocky - Adrian çiftinden bahsetme fırsatı bulabildim. Abartmıyorum, Rocky ve Mickey'nin duygusal konuşmasını her izlediğimde ağlayan bir adamım ben. ■ EMRE S.



KAN KİTAPLARI CLIVE BARKER

Bazı yazarlar kariyerlerinin zirvesine biraz geç, hatta bazen son kitaplarıyla ulaşırlar. Bazılarıysa kariyerlerine zaten zirveyle başlar, bence Clive Barker da bunlardan biri. Eh zirve dediğime, yazının başlığına ve resme baktığınıza göre hangi kitaplardan bahsedeceğimi biliyorsunuz: Books of Blood, yani Kan Kitapları.

84 ile 85 yılları arasında yayınlanan ve toplam altı kitaptan oluşan Kan Kitapları serisinde Barker'ın çeşitli öyküleri yer alıyor. Ama ne öyküler! Bunlardan birinde korku üzerine araştırma yapan bir öğrenciyle birlikte korkunun gerçek anlamını öğreniriz, bir diğerinde iki şehir arasında on yılda bir yapılan bir etkinliğe şahit oluruz. Bu etkinlikte iki şehirden kırk biner kişi birbirine iplerle bağlanarak parmaklarından kalçalarına, ayaklarından gözlerine kadar işlevsel, yürüyen birer dev yaratmakta ve birbirine dalmaktadır. Bir diğerinde Şeytan'ın temsilcisinin de bizzat katıldığı bir koşu yarışına götürür Barker bizi, temsilci yarışı kazanırsa Şeytan dünyaya inebilecektir ve işini de şansa bırakmak istemez. Seride bunlar gibi birbirinden farklı 30 öykü bulunur ve tümü de "bunları nasıl düşünmüş" dedirtecek kadar tuhaftır.

Bu öykülerin korku açısından ne denli bereketli olduğunu filme çekilenlerin sayısından da anlayabiliyoruz aslında. Rawhead Rex, The Forbidden (Candyman ismi size bir şey çağrıştırıyor mu?), The Last Illusion'ı konu alan Lord of Illusions, The Body Politic'i konu alan Quicksilver Highway, The Midnight Meat Train, Book of Blood ve Dread size Barker'ın hayal dünyası hakkında net fikir verebilecek filmler. Artık ne böyle öyküler yazılıyor, ne de böyle filmler çekiliyor. Ahh eski zamanlar ahhh diye iç geçiresim geldi valla.

Serinin ilk üç kitabı zamanında dilimize Dost Körpe tarafından çevrildi ama bunların artık baskısı yapılmadığından seri halde bulmak çok zor. Yine de olur da bir yerde karşınıza çıkarsa kaçırmayın, yapıştırın diyorum. Barker'ın çarpık zihniyle tanışmak için harika bir seçim olur çünkü. ■ ESER





HONEY AND CLOVER

Hayatıma girmiş en özel şeylerden biridir Honey & Clover, en sevdiğim animedir.

"Zaten geliyor buralarda her ay sağdan soldan anime öneriyor, yine abartıyor hayatta en sevdiğim anime falan diyerek" diye düşünüyor olmanız olası. Öyle değil arkadaşlar. "Eh madem böyle özel bir sayıdayız, Honey & Clover'ı burada ağırlamanın vakti gelmiş demektir" mantığıyla buradayım. Yani "yeterince övemeyeceğim, yazmayayım daha, özel bir sayı olunca yazarım hem, daha çok kişi görür" mantığı söz konusu ama doğru tahmin ettiniz, bu kadar bekletmeme rağmen yine de yeterince övebilecek kıvama gelmedim. H&C için ne söylesem az kalacak. Ya… Şu an bunları yazarken kenarda başka bir ekranda sahneleri akıyor serinin, saçlarımı falan çekiyorum, bileğimi masaya vuruyorum ağlamamak için. Ağlamamak falan derken ağlaklıktan falan değil, sırf o mükemmelliğin bünyeyi zorlamasından dolayı.

Güzel Sanatlar Fakültesi'nden beş öğrencinin, bir de öğretmenin günlük yaşamlarından ibaret H&C. Öyle uçlarda dolaşan bir seri değil. Yani çok komik sahneleri de var ama komediye abanmaz, çok hüzünlü sahneleri de var ama bir tragedya kesinlikle değil. Daha böyle senden benden bir seri yani. Onu bu derece özel yapan şey bu tür animeleri sevsin sevmesin, hatta anime sevsin sevmesin izleyen herkesi kalbinden vurması, onlara asla unutamayacakları anlar yaşatması. O kadar anlamlı, o kadar güzel, o kadar yerinde sahnelerle, diyaloglar ve monologlarla dolu ki seri…

Nasıl diyeyim, H&C bir evdir. Yuvadır. Yalnız hissedersiniz, Hanamoto'nun üçüncü seçeneğini düşünürsünüz. Aşk ile ilgili kararsızlıklar yaşarsınız, Mayama'nın çelişkileri aklınıza gelir. Ve tabii… Yolunuzu kaybetmiş gibi, hiçbir şey gibi hissedersiniz, Takemoto'nun yaptığı seçim gibi bir seçim yapma şansınızın bile olduğunu fark edersiniz. Hiç değilse uzanıp, dudaklarınızın arasına bir yonca alıp gökyüzünü seyretme gibi bir seçeneğiniz olduğunu hatırlarsınız.

Hayata anlam katan, ilham olan, yön veren, kalp yumuşatan, mutluluk veren bir yapımdır H&C. Elimde herkese tek bir anime izletecek güç olsa o anime H&C olurdu. ■ **ÖMER**



BARIŞ MANÇO

DARISI BAŞINIZA

Ah Barış abi ah... Bir insan hem bu kadar muhteşem bir müzisyen, hem bu kadar muhteşem bir televizyon programcısı, hem bu kadar zeki, hem bu kadar içten, hem bu kadar insanları iyi kalpli hale getiren biri olabilir mi gerçekten... Neyse, kendisini başka bir fırsatta geniş geniş överim umuyorum ki. Darısı Başınıza albümü diyorduk...

Çocukluğumun tartışmasız bir numaralı albümüdür ama tabii bu şekilde tanımlayarak küçültmeyi kesinlikle istemem öte yandan Darısı Başınıza'yı. Barış Manço'nun Anadolu ezgileriyle bezeli tarzını da çok severim, yanlış anlaşılma olmasın ama o Anadolu ezgilerinden olabildiğine arınmış süper bir batı müziği albümü olan Darısı Başınıza'nın da her bir şarkısının yeri ayrı.

Kara Sevda zaten Kara Sevda. Cayır cayırdır, her dönemin hitidir. Manço'nun yaşadığı gerçek bir hikâyeden esinlendiği Domates Biber Patlıcan çok tuhaf, çok tatlı bir balattır. Delikanlı Gibi resmen değeri bilinmemiş bir pop klasiğidir bence, fazlasıyla erkeksi klibini de şiddetle tavsiye ederim, çok eğlenceli. Günaydın Çocuklar'ı çocukken çok severdim ama sözlerini anlayamazdım tabii, sonradan daha bir anlam buldu. Kezban, Manço'nun eski tarzına selam çakan tatlı bir şarkıdır. Can Bedenden Çıkmayınca zaten hepinizin bildiği bir balattır sanıyorum. En güzel versiyonu da bu ilk versiyonu bana sorarsanız. Güle Güle Oğlum da çocukken sevdiğim, gençliğimde saçma bulduğum bir şarkı. Bir gün oğlum olursa yine anlam kazanır belki. Hatırlasana ve Hayır da muhteşem bir ikileme şeklinde albümü bitiriyor. Hatırlasana gibi damar bir şarkı olamaz. Hayır da zaten resmen o şarkının yıllar sonrasını anlatıp meseleyi tamamlıyor. Bilerek mi yaptı Barış Manço bilemiyorum artık.

Şahsi düşüncemdir, katılmayabilirsiniz, Barış Manço bu ülkeden çıkmış bir numaralı müzisyendir. Darısı Başınıza da dinlenmese olmaz. ■ **ÖMER**

Oyungezer
SAYI: 121- 2017/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
İpek Atam

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Kasım 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

122

STAR WARS BATTLEFRONT II

GALAKSİNİN ETRAFINDA BİR TUR DAHA...

ARALIK'TA OYUNGEZER'DE

